

**PENATAAN KAMERA DENGAN TEKNIK
CLOSE UP CUT IN DAN *CLOSE UP CUT AWAY*
PADA FILM DRAMA “*THOLE*”**

TUGAS AKHIR KARYA



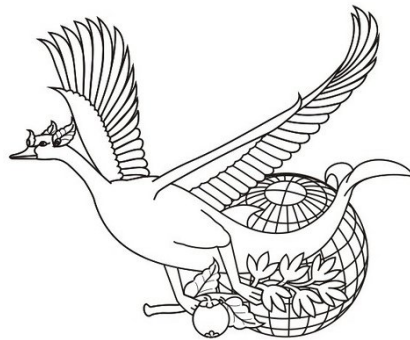
**Oleh
PERMANA YULI PRASETYANTO
NIM. 09148123**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

**PENATAAN KAMERA DENGAN TEKNIK
CLOSE UP CUT IN DAN *CLOSE UP CUT AWAY*
PADA FILM DRAMA “*THOLE*”**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



Diajukan oleh :
Permana Yuli Prasetyanto
NIM. 09148123

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA

**PENATAAN KAMERA DENGAN TEKNIK
CLOSE UP CUT IN DAN CLOSE UP CUT AWAY
PADA FILM DRAMA "THOLE"**

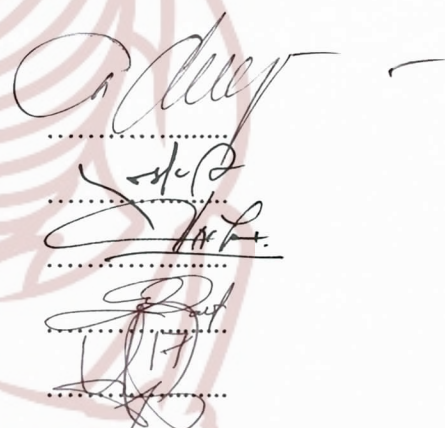
Oleh

PERMANA YULI PRASETYANTO
NIM. 09148123

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 3 Februari 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Andry Prasetyo, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang I	: Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang II	: St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn
Pembimbing	: N.R.A. Candra D.A., S.Sn., M.Sn
Sekretaris Penguji	: Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 8 Februari 2017

Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya **Permana Yuli Prasetyanto** menyatakan bahwa Tugas Akhir karya dengan judul **Penataan Kamera Dengan Teknik *Close Up Cut In* dan *Close Up Cut Away* pada Film Drama “Thole”** merupakan hasil murni karya sendiri. Dalam produksi Tugas Akhir karya seni ini saya berperan sebagai penata kamera. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat, akademis dan profesional.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Surakarta, 6 Februari 2017




Permana Yuli.P

NIM : 09148123

INVENTARIS

23 Nop 2017

82/151/Desk.SR.TU/2017

ABSTRAK

Permana Yuli Prasetyanto. 09148123. Penataan Kamera dengan Teknik *Close Up Cut In* dan *Close Up Cut Away* Pada Film Drama “Thole” Tugas Akhir Karya: S1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Film drama berjudul “Thole” menceritakan tentang sebuah keluarga yang hidup di lingkungan urban. Sebagai tokoh utamanya adalah Thole. Perubahan perilaku anak dikarenakan *smartphone* menimbulkan sebuah masalah. Penekanan pada karya film ini, adalah bagaimana penata kamera menggunakan teknik *close up cut in* dan *close up cut away*. Tujuannya adalah untuk menyinambungkan hubungan penekanan antar-*scene* yang sedang terjadi, menciptakan dan menguatkan kesan secara dramatik, mengungkapkan detail-detail fokus objek serta menunjukkan detail ekspresi pemainnya secara efektif pada film drama “Thole”, sehingga memudahkan penonton dalam menangkap maknanya. Proses penciptaan karya film ini menerapkan tahapan *Standard Operational Procedure* (SOP), terdiri dari tiga tahap, yakni: (1) Praproduksi, (2) Produksi, dan (3) Pascaproduksi. Teori yang dipakai untuk mengaplikasikan film ini menggunakan konsep Marcelli, tentang teknik *close up cut in* dan *cut away*. Dari karya film drama “Thole” adalah *close up cut in* yang dipakai dalam beberapa adegan, dapat meningkatkan perhatian penonton terhadap suatu peristiwa secara lebih dramatik, sehingga penonton serasa dibawa lebih dekat dan merasakan perasaan atau rangsangan mendalam seperti yang dialami pemain, serta memberikan tekanan secara optimal dari ekspresi mimik muka tiap-tiap tokohnya, seperti terkejut, takut, murung, marah, ceria, dan bingung. Sementara *close up cut away* berguna dalam membantu pemahaman penonton atau memberi petunjuk terhadap perpindahan dari tiap-tiap *action* yang bertautan, namun dalam suatu tempat yang berbeda. Selain itu, *close up cut away* juga berfungsi memotivasi sekuen yang ada, yakni untuk menguatkan objek yang dianalogikan menjadi sebuah animasi.

kata kunci: “Thole”, *smartphone*, *close up cut in*, *close up cut away*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyaji dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **Penataan Kamera dengan Teknik *Close Up Cut In* dan *Close Up Cut Away* Pada Film Drama “Thole”** guna memperoleh gelar Sarjana Seni. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggung jawaban penyusun sebagai penata kamera drama pada Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Nur Rahmat Ardi Candra Dwi A., S.Sn., M.Sn, selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktunya membantu saya menyelesaikan laporan ini.
2. Andry Prasetyo, S.Sn., M.Sn. sebagai Ketua Penguji dan Pembimbing Akademik yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
3. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. sebagai Penguji Bidang I, dan sebagai Ketua Jurusan Seni Media Rekam
4. St.Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn sebagai Penguji Bidang II.
5. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A sebagai Sekertaris Penguji
6. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
7. Titus Soepono Adji S.Sn, M.A selaku Ketua Program Studi Telvisi & Film
8. Seluruh staf pengajar Program Studi Televisi dan Film yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
9. Ivan Pradipta yang bersedia menjadi rekan TA dan sutradara dalam karya ini.

10. Seluruh tim produksi film “*Thole*” atas segala bantuan, tenaga, serta kesabaran dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini.

11. Seluruh keluarga tercinta yang telah melapangkan dan memberikan dukungan moral, materi dan spiritual serta kesabaran untuk menunggu terselesaikannya proses ini.

12. Semua pihak yang telah membantu jalannya proses Tugas Akhir (TA) dan laporan ini.

Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, hingga Laporan Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan. Semoga laporan ini dapat berguna bagi siapa saja yang membacanya.

Surakarta, 6 Februari 2017

Permana Yuli Prasetyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
1. Sumber Buku.....	7
2. Sumber Film.....	9
E. Landasan Penciptaan	12
F. Konsep Perwujudan.....	18
G. Sistematika Penulisan.....	19

BAB II. PROSES PENCIPTAAN

A. Tahap Praproduksi	21
1. Analisa Tema	21
2. Penyusunan <i>Shot List</i>	22
3. Pembuatan <i>Storyboard</i>	60
4. Survey dan Pemilihan Lokasi.....	81
5. Pemilihan <i>Crew</i>	86
6. Persiapan Alat Produksi	88
B. Produksi	93

C. Pascaproduksi	96
1. Editing Offline	96
2. Editing Online	97
 BAB III DESKRIPSI KARYA	
A. Identitas Karya.....	99
B. Visualisasi Karya.....	101
1. Sekuen Awal (Pengenalan Tokoh).....	104
2. Sekuen Tengah (Pengembangan Masalah)	109
3. Sekuen Akhir (Penyelesaian).....	118
 BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
GLOSARIUM.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film “ <i>Nathalie’s Instinc</i> ”	10
Gambar 2. Poster film “ <i>Taare Zameen Par</i> ”	11
Gambar 3. <i>Floorplan scene 1</i>	23
Gambar 4. <i>Floorplan scene 2</i>	25
Gambar 5. <i>Floorplan scene 4A</i>	27
Gambar 6. <i>Floorplan scene 7</i>	29
Gambar 7. <i>Floorplan scene 8</i>	33
Gambar 8. <i>Floorplan scene 10B</i>	35
Gambar 9. <i>Floorplan scene 11A</i>	37
Gambar 10. <i>Floorplan scene 12</i>	39
Gambar 11. <i>Floorplan scene 13</i>	42
Gambar 12. <i>Floorplan scene 14</i>	45
Gambar 13. <i>Floorplan scene 17</i>	47
Gambar 14. <i>Floorplan scene 18</i>	49
Gambar 15. <i>Floorplan scene 20</i>	51
Gambar 16. <i>Floorplan scene 21</i>	53
Gambar 17. <i>Floorplan scene 22</i>	55
Gambar 18. <i>Floorplan scene 23</i>	56
Gambar 19. <i>Floorplan scene 24</i>	58
Gambar 20. <i>Storyboard scene 1 dan 2</i>	60
Gambar 21. <i>Storyboard scene 3 dan 4A</i>	61
Gambar 22. <i>Storyboard scene 4A</i>	62
Gambar 23. <i>Storyboard scene 4B</i>	63
Gambar 24. <i>Storyboard scene 4B dan 7</i>	64
Gambar 25. <i>Storyboard scene 7</i>	65
Gambar 26. <i>Storyboard scene 8 shot 1-4</i>	66
Gambar 27. <i>Storyboard scene 8 shot 5-8</i>	67
Gambar 28. <i>Storyboard scene 10A dan 10B</i>	68
Gambar 29. <i>Storyboard scene 11A</i>	69

Gambar 30. <i>Storyboard</i> scene 11A dan 11B.....	70
Gambar 31. <i>Storyboard</i> scene 12.....	71
Gambar 32. <i>Storyboard</i> scene 13.....	72
Gambar 33. <i>Storyboard</i> scene 13.....	73
Gambar 34. <i>Storyboard</i> scene 14.....	74
Gambar 35. <i>Storyboard</i> scene 17 dan 18.....	75
Gambar 36. <i>Storyboard</i> scene 18.....	76
Gambar 37. <i>Storyboard</i> scene 20.....	77
Gambar 38. <i>Storyboard</i> scene 21.....	78
Gambar 39. <i>Storyboard</i> scene 22, 23, dan 24.....	79
Gambar 40. <i>Storyboard</i> scene 24.....	80
Gambar 41. Lokasi Sekolah.....	82
Gambar 42. Lokasi dapur.....	83
Gambar 43. Lokasi kamar mandi.....	84
Gambar 44. Lokasi <i>counter</i>	84
Gambar 45. Lokasi persawahan.....	85
Gambar 46. Lokasi angkringan.....	86
Gambar 47. Kamera Sony A7S.....	89
Gambar 48. Lensa Samyang T1.5 VDSLR.....	91
Gambar 49. Lampu HMI 4000W.....	92
Gambar 50. Lampu Kino Flo.....	92
Gambar 51. Pengambilan gambar hari pertama.....	93
Gambar 52. Pengambilan gambar hari kedua.....	94
Gambar 53. Pengambilan gambar hari ketiga.....	95
Gambar 54. Pengambilan gambar hari keempat.....	96
Gambar 55. Pengenalan tokoh utama Thole.....	104
Gambar 56. Aktivitas yang menegaskan permainan game smartphone.....	105
Gambar 57. <i>Close up cut away</i> permainan game.....	106
Gambar 58. <i>Close up cut in</i> Thole.....	107
Gambar 59. <i>Close up cut in</i> untuk menunjukkan aksi atau reaksi.....	108
Gambar 60. <i>Close up cut in</i> Thole menyentuh aplikasi smartphone.....	109

Gambar 61. <i>Close up cut in</i> ekspresi Pak Panjul	110
Gambar 62. <i>Close up cut in</i> untuk memperjelas game di <i>smartphone</i>	111
Gambar 63. <i>Close up cut in</i> untuk ekspresi Thole	112
Gambar 64. <i>Close up cut in</i> reaksi Pak Panjul menonton video	113
Gambar 65. <i>Close up cut in</i> anak mandor mengambil <i>smartphone</i>	113
Gambar 66. <i>Close up cut in</i> detail aplikasi <i>doogle image</i>	114
Gambar 67. <i>Close up cut away</i> ekspresi Thole yang sedang berfantasi	115
Gambar 68. <i>Close up cut in</i> ekspresi Thole dengan Pelukis	116
Gambar 69. <i>Close up cut in</i> reaksi Thole ketika diberi <i>smartphone</i>	117
Gambar 70. <i>Close up cut in</i> detail aplikasi <i>game angry bird</i>	118
Gambar 71. <i>Close up cut away</i> untuk memotivasi aktivitas bunyi lonceng	119
Gambar 72. <i>Close up cut in</i> ekspresi marah Kepala Sekolah	119
Gambar 73. <i>Close up cut in</i> untuk memberikan kesan dramatik	120
Gambar 74. <i>Close up cut away</i> untuk memperlihatkan reaksi pemain	121
Gambar 75. <i>Close up cut away</i> untuk memperlihatkan reaksi pemain	122
Gambar 76. <i>Close up cut in</i> untuk memberikan tekanan dramatik	123
Gambar 77. <i>Close up cut away</i> memberikan kesan simbolik	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Shot List scene 1</i>	23
Tabel 2. <i>Shot List scene 2</i>	26
Tabel 3. <i>Shot List Scene 4A</i>	27
Tabel 4. <i>Shot List scene 7</i>	30
Tabel 5. <i>Shot List scene 8</i>	33
Tabel 6. <i>Shot List scene 10B</i>	35
Tabel 7. <i>Shot List scene 11A</i>	37
Tabel 8. <i>Shot List scene 12</i>	40
Tabel 9. <i>Shot List scene 13</i>	42
Tabel 10. <i>Shot List scene 14</i>	45
Tabel 11. <i>Shot List scene 17</i>	47
Tabel 12. <i>Shot List scene 18</i>	49
Tabel 13. <i>Shot List scene 20</i>	51
Tabel 14. <i>Shot List scene 21</i>	53
Tabel 15. <i>Shot List scene 22</i>	55
Tabel 16. <i>Shot List scene 23</i>	57
Tabel 17. <i>Shot List scene 24</i>	59
Tabel 18. <i>Crew List</i>	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Media film merupakan media yang efektif sebagai alat penyebar informasi yang paling mudah ditangkap oleh masyarakat. Selain asas ekonomi, bila dilihat dari kacamata industri, asas yang membedakan film dengan cerita lainnya adalah asas sinematografi. Asas sinematografi berisikan bagaimana tata letak kamera dalam pengambilan gambar, bagaimana tata letak properti dalam film, tata artistik, dan berbagai pengaturan pembuatan film lainnya. Pada dasarnya film dikelompokkan menjadi dua yaitu film cerita dan non-cerita, bisa juga diartikan film fiksi dan non-fiksi. Mengacu pada pendapat Pratista, bahwa unsur-unsur di dalam sebuah film terbagi menjadi dua wilayah, yakni unsur naratif dan sinematik.¹

Unsur naratif merupakan bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik diartikan sebagai cara (gaya) untuk mengolahnya. Pratista menegaskan lebih jauh bahwa unsur naratif merupakan perlakuan terhadap cerita filmnya, sementara sinematik lebih merujuk pada aspek-aspek teknis pembentuk film. Membahas mengenai film, terdapat genre fiksi. Film bergenre fiksi, keberadaannya di antara nyata dan abstrak –bahkan seringkali bertendensi ke salah satu bagian– baik antara naratif maupun sinematik.²

¹ Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008, hlm 1.

² Pratista, Himawan. 2008, hlm 6.

Dewasa ini, hampir semua anak memiliki *smartphone* atau yang sering disebut *handphone* pintar. *Smartphone* juga berfungsi sebagai kamera, video, pemutar lagu bahkan dapat juga dipakai untuk mengakses internet. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi. *Smartphone* tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga menyangkut kebutuhan sosial dan pekerjaan.

Fenomena menarik dari keberadaan *smartphone* ini yakni kebebasan dalam mengakses segala informasi yang menjadi kebutuhan manusia. Peristiwa tersebut perlu dikritisi bahwa porsi-porsi informasi dan sajian fitur *smartphone* tentu memiliki efek atau bahkan dampak terhadap seseorang. Sekarang ini dapat dilihat bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi hidup masyarakat, terutama anak-anak. Oleh sebab itu, *smartphone* telah menjadi fenomena kemajuan teknologi dikarenakan sebagian besar masyarakat menggunakan *smartphone*.

Fenomena *smartphone* ini dapat diangkat menjadi isu menarik dalam hubungannya ke persoalan sosial dan masyarakat. Mengutip pernyataan Piliang , bahwa apabila dunia yang dilipat dipahami juga sebagai bentuk pemampatan, maka salah satu yang kini dimampatkan ke dalam medium lain adalah sosial dan masyarakat. Ketika sosial dan masyarakat sebagai entitas dimampatkan ke dalam wujud lain, maka inilah yang disebut sebagai pelipatan sosial. Pelipatan sosial dalam hal ini sama artinya dengan apa yang kini sedang dibicarakan sebagai kematian sosial.³

³ Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari, 2011, hlm 75.

Pernyataan Piliang tersebut menjadi dasar alasan untuk mengangkat isu penting tentang kehadiran teknologi *smartphone* dan dampaknya pada masa sekarang, karena adanya pelipatan ruang-ruang sosial, sehingga mengakibatkan adanya ‘kematian sosial’. Pelipatan ruang dipahami sebagai suatu hal yang praktis, yakni menyederhanakan, memperpendek ruang, jarak, dan waktu. Sebagai contohnya adalah media sosial *smartphone* yang menawarkan berbagai fitur dan sistem bagi konsumennya untuk berkomunikasi, tanpa harus ada pertemuan secara langsung. Sementara itu, implikasi secara negatif dari kematian sosial, dipahami sebagai sebuah kondisi di mana seseorang lebih secara aktif bersosialisasi dan bermasyarakat di dalam media sosial daripada berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung. Realitasnya, *smartphone* menawarkan kemudahan bagi konsumennya untuk mengakses berbagai kepentingan, memudahkan berhubungan dengan orang lain, dan menyajikan pula berbagai sarana permainan atau *game*

Menanggapi isu global tersebut, memicu inspirasi untuk mengangkat peristiwa tersebut ke dalam film berjudul “*Thole*”. Film ini menceritakan tentang sebuah keluarga yang hidup di lingkungan urban. Sebagai tokoh utamanya adalah Thole. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh teknologi informasi *smartphone* menjadikan keluarga tersebut selalu dilanda masalah. Apalagi keluarga tersebut hanya punya sebuah *smartphone*. Pak Panjul, ayah Thole selalu memanjakan anaknya dengan *smartphone* baru. Sementara itu, ibunya, yang bernama Bu Lastru justru kerepotan ketika Thole mendapatkan masalah di sekolah.

Secara visual film ini menunjukkan beberapa *shot* yang menggambarkan detail objek yang ada di dalam *smartphone*: tulisan, tombol, *game*, dan beragam

aplikasi di dalamnya. Artinya, sebagai fokus dari objek materialnya, objek utamanya adalah *smartphone*, maka secara dominan untuk dapat menunjukkan fokus detail objek tersebut digunakan tehnik *close up*, karena dapat memenuhi kriteria gambar yang dapat membuat kesinambungan penggambaran dalam skala besar atas bagian dari *action*, serta merupakan salah satu sarana penuturan cerita untuk menguatkan kesan visual yang dimaksudkan. Teknik *close up* dianggap sebagai salah satu teknik penting di dalam unsur-unsur sinematografi, karena berguna untuk memberi keseimbangan ukuran yang kecil dari layar serta mampu membawa kesan secara lebih dekat dengan *action*.⁴

Teknik *close up* memiliki beragam jenis, namun di dalam film “*Thole*” dipilih dua teknik pengambilan gambar, yaitu *close up cut in* dan *close up cut away*. *Close up cut in* dipahami sebagai bagian yang dibesarkan dari *scene* sebelumnya.⁵ Sebuah *close up* untuk *cut in* harus selalu di-*establish*, dijelaskan keadaannya dulu dengan suatu *long shot*, hingga penonton memahami dari lokasinya dalam hubungan dengan keseluruhan *scene*. Karena *close up cut in* adalah bagian dari kejadian utama, maka adalah penting bahwa sebuah subjek atau *action* diperlihatkan dengan cara yang sesegera mungkin bisa dikenali. Penonton harus diberi orientasi yang baik sebelum *close up* dan kemudian diorientasikan ulang dengan *re-establishing shot* bila banyak terjadi gerakan dari pemain atau objek ketika kamera mengikuti *shot-shot* dekat. Sementara itu, *close up cut away* dipahami sebagai suatu *close up* yang dihubungkan bukan pada bagian dari *scene* sebelumnya.⁶ *Close up cut away* biasanya digunakan untuk menyajikan dua kejadian pada waktu yang sama tanpa terbatas

⁵ Marcelli, Joseph V. 2010, hlm 343.

⁶ Marcelli, Joseph V. 2010, hlm 351.

tempat. Hampir sama dengan *close up cut in*, pengambilan gambar pada *close up cut away* bisa diambil dari beberapa angle kamera kecuali *close up* lewat bahu (*over shoulder shot*). Melalui kedua teknik pengambilan gambar *close up cut in* dan *close up cut away* dapat menunjang dalam melakukan penataan gambar pada film “*Thole*”.

B. Rumusan Masalah

“*Thole*” merupakan sebuah film drama yang mengungkap isu dalam realita masyarakat mengenai penggunaan ponsel canggih semacam *smartphone*. Melalui film ini dapat dijelaskan, bahwa hadirnya sarana komunikasi tersebut dapat memberikan manfaat kepada masyarakat, yakni kemudahan dalam berhubungan dan bersosialisasi dengan orang lain. Di samping itu, ada juga dampak atas hadirnya *smartphone*. Adanya dampak negatif, yakni fitur-fitur canggih di dalam *smartphone* membuat seseorang berhalusinasi dan dimanjakan dengan berbagai layanan aplikasi yang ditawarkan, sehingga seseorang justru kurang aktif dalam bersosialisasi dengan orang lain secara langsung. Atas dasar tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan terkait persoalan mengenai pentingnya penggunaan *close up cut in* dan *close up cut away* untuk mengungkap film drama “*Thole*”, yakni:

1. Bagaimana teknik penataan kamera dengan menggunakan *close up cut in* dan *close up cut away* yang dapat membawa hasil pada film drama “*Thole*”?
2. Bagaimana menciptakan kesan dramatis melalui teknik penataan gambar *close up cut in* dan *close up cut away* pada film drama “*Thole*”?

C. Tujuan dan Manfaat

Penciptaan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui teknik penataan gambar dengan menggunakan *close up cut in* dan *close up cut away* yang dapat membawa hasil pada film drama “*Thole*”
2. Menciptakan kesan dramatis melalui teknik penataan gambar *close up cut in* dan *close up cut away* pada film drama “*Thole*”
3. Manfaat:

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa televisi dan film terkait tentang penggunaan teknik *close up cut in* dan *cut away* dalam pembuatan film drama fiksi.

2. Manfaat Praktis

Memberikan contoh bagaimana cara menyampaikan detail objek utama dari sebuah adegan yang berlangsung dalam film, seperti fokus objek dan *action* melalui teknik *close up cut in* dan *close up cut away*.

D. Tinjauan Sumber Penciptaan

Film drama “*Thole*” tidak terlepas dari referensi baik dalam bentuk buku maupun film yang telah ada sebelumnya. Tinjauan dari berbagai sumber karya baik film maupun sumber tertulis ini dapat berguna untuk menunjang proses

kekaryaannya dalam film drama “*Thole*”. Beberapa sumber yang dapat dijadikan sebagai tinjauannya, adalah sebagai berikut:

1. Sumber Buku

- a. “*How To Become A Cameraman*” (2010).

Buku yang dituliskan oleh Diki Umbara dan Wahyu Wary Pintoko ini secara luas menawarkan aspek-aspek secara teoritis dan teknis tentang *shot*, tata kelola pencahayaan, komposisi gambar, dan prosedur baku *SOP* (*Standard Operational Procedure*), yakni mengenai acuan teknis struktur pengerjaan pembuatan film. Secara sederhana *shot* adalah ketika kameraman menekan tombol *record* hingga menekan tombol *record* kembali. *Shot* merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, dan hanya direkam dengan satu *take* saja. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar.⁷ *Shot* mempunyai beberapa ukuran (*size*). Pembagian *size* ini berdasarkan ukuran citra pada *frame*, dimulai dari *extreme long shot* sampai *extreme close up*. Tipe-tipe dan ukuran *shot* digunakan untuk keperluan yang berbeda, misalnya *long shot* untuk memberikan informasi kepada penonton tentang keseluruhan wilayah dari tempat kejadian atau *medium shot* untuk menyajikan semua *action* dengan penampilan pemain dalam ukuran besar. Buku ini bermanfaat untuk mengetahui teknis dalam pembuatan film *Thole* dalam aspek pengembangan referensi secara teknis. Terutama dalam mendalami pemahaman tentang teknik *close up* dan juga menawarkan pengetahuan aspek komposisi dalam pengambilan gambar.

⁷ Umbara, Diki dan Wahyu Wary Pintoko. *How To Be A Cameraman*. Interprebook: Yogyakarta. 2010, hlm 97.

Sementara itu, prosedur *SOP (Standard Operational Procedure)* juga bermanfaat sebagai acuan untuk melakukan proses kerja pembuatan film.

b. "*Memahami Film*" (2008).

Buku yang dituliskan oleh Himawan Pratista, di antaranya mengulas tentang film berjenis fiksi. Film "*Thole*" ini masuk pada genre induk primer, karena adanya drama. Lebih lanjut drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret dari realita yang ada. Kemudian persoalan konflik yang diangkat dalam film bisa bersumber dari lingkungan, pengalaman individu maupun alam. Pengkisahannya mampu menggugah emosi, dramatik dan mampu memunculkan respon atau ekspresi penontonnya. Penjelasan yang dipaparkan Pratista tersebut dapat membantu pemahaman penata kamera dalam bekerjasama dengan sutradara untuk menyusun konsep, tema maupun isu yang akan diangkat pada film "*Thole*".

c. "*The Five C'S of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*" (2010).

Buku yang dituliskan Joseph V. Marcelli, terjemahan H Misbach Yusa Biran, secara spesifik menjelaskan berbagai macam unsur-unsur penting dalam sinematografi tentang sudut pengambilan gambar (*camera angels*), kontinuitas (*continuity*), teknik editing (*cutting*), teknik penataan gambar secara *close up*, serta pengetahuan tentang komposisi (*composition*). Uraian yang dijelaskan Marcelli mengenai ragam teknik *close up*, terutama pengetahuan tentang *close up*

cut in dan *close up cut away* sangat membantu dalam penyusunan kerangka teknis maupun estetis. Beberapa unsur-unsur yang dijelaskan Marcelli tersebut sangat penting untuk diacu dalam pembuatan videografi pada film “*Thole*”.

2. Sumber Film

a. “*Nathalie’s Instinct*” (2010).

Film “*Nathalie’s Instinct*” yang diproduksi tahun 2010, karya sutradara Ariyo Wahab ini, ditinjau dalam segi sinematografi sangat banyak menyajikan berbagai macam jenis teknik pengambilan gambar *close up*. *DOP* dalam hal ini berusaha memberikan penekanan reaksi terhadap ekspresi pemain agar penonton lebih dapat menangkap seperti apa rasa dan reaksi yang diciptakan dari aksi pemainnya. Beberapa *close up cut in* juga ditemukan pada beberapa adegan di awal film ketika menekankan ekspresi pemain. Selain itu, teknik *close up cut in* ini juga dipakai ketika pada awal film dibuat *establish* dalam sebuah ruang *cafe*, kemudian baru pengambilan gambar yang lebih besar seperti adegan dialog antara perempuan dan laki-laki. Selanjutnya, ekspresi dari dialog pemain ditampilkan satu per satu seiring dengan dialog yang diperankan pemain.



Gambar 1. Poster film “*Nathalie’s Instinct*”
 Sumber: http://lh3.ggpht.com/_FAw/s800/Film-Luna-Maya.jpg.
 Diunduh pada 8 Desember 2015. Jam 20.30 WIB.

Close up cut in dalam film ini juga difungsikan ketika adegan dialog yang lama antara pemain satu dengan lainnya, kemudian adegan tersebut langsung berganti dengan adegan lainnya yang masih dalam satu ruang. Fungsi *close up cut in* dalam hal ini berguna untuk mempersingkat waktu dialog, lalu menggantikannya dengan dialog serta lawan pemain lainnya yang masih dalam satu situasi, sehingga memberikan pemahaman kepada penonton bahwa dialog atau peristiwa itu terjadi dalam satu waktu; penonton dituntun melalui pergantian dari beberapa pemain laki-laki yang berhadapan dalam dialog dengan perempuan. Film “*Nathalie’s Instinct*” banyak memberikan referensi tentang teknik *close up cut in* yang berguna dan menunjang untuk penggarapan dalam film “*Thole*” karena beberapa wujud *close up cut in* sangat dominan dalam membangun kesan ekspresi, pergantian *establish* yang kemudian menegaskan *shot* yang lebih besar agar memperjelas lokasi, situasi dan kesan dramatisnya.

b. “*Taare Zameen Par*” (2007).



Gambar 2. Poster film “*Taare Zameen Par*”, sutradara Aamir Khan.
Sumber: pastipanj.files.wordpress.com/2010/12/1411s8.jpeg?w=584.
Diunduh pada tanggal 8 Desember 2015. Jam 20.57 WIB.

Film karya Aamir Khan ini menjadi salah satu tinjauan yang relevan, karena sajiannya menceritakan tentang dunia anak-anak dan pendidikan. Pada beberapa bagian adegan yang diperlihatkan dalam film tersebut banyak melibatkan sarana *close cut in* dan *cut away*, bahkan film ini juga kerap menunjukkan sisi fantasi melalui animasi kartun yang bergerak dengan sendirinya. Satu contoh adegan yang melibatkan adanya fantasi dan animasi misalnya ketika Ishaan, nama anak kecil sebagai tokoh utama dalam film tersebut sedang menyaksikan perilaku ikan-ikan di dalam sebuah botol dan pada adegan di saat Ishaan mengamati huruf-huruf yang bergerak-gerak dengan sendirinya. Film tersebut bertujuan untuk meningkatkan kepekaan terhadap perilaku dan kebiasaan anak-anak. Berbagai teknik *close up cut in* dan *close cut away* serta bentuk fantasi yang disajikan dalam film tersebut bermanfaat untuk menunjang penggarapan film “*Thole*”.

E. Landasan Penciptaan

Menanggapi fenomena penggunaan media dan teknologi yang maju seperti ponsel canggih *smartphone* sebagai dasar isu yang diangkat ke dalam film drama “*Thole*”, tentu dibutuhkan dasar pijakan mengenai pentingnya kasus semacam ini diwacanakan ke dalam kemasan film bergenre drama. Artinya dibutuhkan pula penguatan secara teknik agar film “*Thole*” memiliki nilai relevansi pesan kritis yang diungkapkan secara visual sebagai salah satu solusinya. Berpijak pada pendapat Baudrillard dalam Piliang, dinyatakan bahwa ada dua macam kesenangan yang diperoleh dari permainan elektronik, yakni lenyapnya ruang dan waktu nyata serta terbukanya pengembaraan ke dalam ruang simulasi dan parodi realitas dengan pemutarbalikan hukumnya.⁸

Fenomena penggunaan alat-alat elektronik sebagai sebuah perkembangan dan peradaban di abad *cyberspace*⁹ seperti misal manusia sebagai makhluk sosial, tentu membutuhkan sarana komunikasi untuk berhubungan dengan orang lain. Sarana alat komunikasi *smartphone* yang ada menjadi sebuah solusi untuk mengatasi kesulitan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Tawaran akan *fitur* serta aplikasi canggih, menarik minat masyarakat untuk memilikinya

⁸ Baudrillard sebagaimana yang dikutip Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari, 2011, hlm 96.

⁹ *Cyberspace* dipahami sebagai sebuah ruang halusinatif yang dibentuk melalui media digital berupa bit-bit informasi dalam *database* komputer, yang dapat menghasilkan pengalaman-pengalaman halusinasi. Hal ini juga sepadan dengan fenomena penggunaan ponsel canggih — *smartphone* yang menawarkan berbagai fitur untuk layanan menarik untuk masyarakat dalam mengakses segala informasi. Bahkan *smartphone* tidak hanya menjadi kebutuhan pokok dalam berkomunikasi, melainkan juga sebagai pencitraan serta melebihi fungsinya sebagai alat komunikasi. Definisi mengenai *cyberspace* ini dapat dilihat dalam Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari, 2011, hlm 20.

lebih dari alat komunikasi, maka dalam hal ini muncul permasalahan sosial pula karena melebihi muatannya yang pada dasarnya adalah sarana komunikasi.

Gagasan membuat film ini didasari atas fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Sejauh ini dapat diamati banyaknya anak-anak yang secara bebas memakai dan menggunakan ponsel tanpa kontrol dari orangtuanya. Terlebih keterbukaan sikap orangtua terhadap anak terkadang tidak memperhatikan aspek porsi konsumsi akan sebuah media komunikasi. Setidaknya hal ini justru membuka peluang bagi anak-anak untuk cenderung aktif di media aplikasi yang disajikan pada *smartphone*.

Film drama "*Thole*" memuat persoalan-persoalan sosial tersebut, maka perlu adanya realisasi visual dengan memakai teknik *close up* yang terbagi menjadi dua yakni *close up cut in* dan *cut away*. Perlunya sutradara yang bekerjasama dengan penata kamera dalam memahami penggunaan sarana *close up* ini penting, jika tidak, justru malah membingungkan penonton.

Peran seorang penata kamera dalam pembuatan karya film sangat penting untuk mempertanggungjawabkan unsur-unsur sinematik. Tugas yang dilakukan penata kamera dalam posisinya yakni mengatur dan menginterpretasi secara visual skenario film bersama dengan sutradara; menentukan pemilihan kamera; jenis dan ukuran lensa yang dipakai; lampu untuk keperluan pencahayaan; serta filter. Peranan dan tugas penata kamera juga sangat menentukan dalam mengambil keputusan ketika melakukan pergerakan kamera maupun dalam pengaplikasian konsep visualnya. Beberapa teknik yang dipakai sebagai sarana dan aplikasi visualnya, yakni *close up*. Di antaranya adalah *close up cut in* dan *close up cut*

away. Mengacu pada apa yang dikatakan Marcelli bahwa *close up* pada film akan memungkinkan penyajian rinci atas bagian dari pertunjukan, membawa penonton ke dalam *scene*, menghilangkan segala yang tidak penting, untuk sesaat, dan mengisolasi apapun kejadian signifikan yang harus menerima tekanan penuturan. *Close up* dipilih secara seksama, direkam, dan disunting secara efektif akan menambah dampak dramatik dan kejelasan visual pada kejadian.¹⁰

Buku yang ditulis Joseph V Marcelli *Jurus Sinematografi* (2010), memuat semua tentang penggunaan sarana *close up*, menjabarkan tentang jenis-jenisnya dan kegunaannya dalam pembuatan film. Beberapa hal penting tentang aspek teknis dan estetis tentang *close up* tersebut, dalam pembuatan film *Thole* agar efektif, dipakai dua jenis *close up* untuk mengungkapnya, yakni *close up cut in* dan *close up cut away*.

Kesinambungan yang diciptakan melalui *close up cut in* pada film ini sangat berguna untuk mendukung penguatan-penguatan interaksi pemain. Di samping itu, hal tersebut akan menuntun penonton untuk mengetahui aktivitas yang ditekankan pada sebuah *scene*. Sesuai pendapat Marcelli yang menyatakan bahwa suatu *close up cut in* adalah bagian yang dibesarkan dari *scene* sebelumnya. Umumnya merupakan bagian dari *action* utama. *Close up cut in* menyinambungkan *action* utama yang mengisi layar dengan pandangan dekat dari pemain, objek, atau *action* dalam ukuran kecil yang signifikan.¹¹

Close up cut in dapat dijabarkan secara spesifik dalam film “*Thole*” melalui empat *angle* kamera, yakni (1) secara objektif, di mana kamera membuat *close up*

¹⁰ Marcelli, Joseph V, 2010, hlm 337.

¹¹ Marcelli, Joseph V, 2010, hlm 343.

dari titik pandang pengamat yang tidak tampak; bukan titik pandang dari salah satu pemain yang terlibat dalam adegan. Sebuah *close up* objektif membawa penonton lebih dekat dengan pemain, objek atau *action*, tanpa terlibat di dalamnya, (2) secara subjektif, di mana orang yang difilmkan melihat ke lensa kamera dan biasanya digunakan dalam film komedi untuk memungkinkan pemain untuk membisiki pemain lainnya, lewat bahu, di mana kamera membuat *close up* lewat bahu dari pemain dihadapannya, *close up point of view* (p.o.v), yakni *close up* yang diambil dari titik pandang seorang pemain, kemudian kamera diposisikan di sisi pemain tersebut, agar penonton melihat lawan mainnya. (3) Penggunaan *close up point of view* (p.o.v) biasanya pemain yang terlibat dikenalkan dulu dengan *two shot* agar penonton tidak bingung pada saat kamera bergerak membuat serangkaian *shot close up*. Jadi, dalam penggunaan *close up point of view* (p.o.v) tersebut, orang yang difilmkan tidak diharuskan melihat ke lensa kamera. Sementara mengutip pendapat Marcelli¹² penggunaan *close up cut in*, dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan pokok-pokok segi penuturan, seperti dialog penting, aksi dan reaksi pemain. Hal itu dilakukan manakala tekanan dramatik atau peningkatan perhatian penonton dibutuhkan, objek harus dibawa lebih dekat kepada penonton.
2. Membesarkan *action* yang berukuran kecil. *Close up* bisa memperjelas secara visual tentang apa yang sedang berlangsung, kalau suatu *action* terlalu kecil bagi penonton untuk diamati —tanpa ketegangan— dalam

¹² Marcelli, Joseph V, 2010, hlm 351.

medium *shot* atau *long shot*. Keingintahuan penonton harus dipuaskan dengan membawanya lebih dekat, kalau tidak penonton akan kehilangan perhatiannya.

3. Untuk mengalihkan perhatian penonton. *Close up cut in* bisa menutupi *jump cut* yang disebabkan adanya *action* yang hilang.
4. Menggantikan *action* tersembunyi yang tidak bisa difilmkan karena alasan fisik.

Sementara pengambilan gambar secara keseluruhan untuk *close up cut in* juga penting. Alasan mendasarnya adalah pada penyajian *long shot*, untuk menunjukkan keseluruhan posisi pemain dan objek-objek secara relatif dalam *setting*, maka menjadi penting pula bahwa subjek atau *action* diperlihatkan dengan cara lebih dekat. Hal ini untuk menstimulasi dan mengkomunikasikan kepada penonton dengan orientasi yang baik sebelum kamera digerakkan ke *close up* dan kemudian diorientasikan ulang dengan pengambilan gambar secara menyeluruh, kalau banyak terjadi gerakan pemain ketika kamera mengikuti *shot-shot* dekat.¹³ *Close up cut away* dijelaskan Marcelli sebagai suatu *close up* yang dihubungkan pada, bukan bagian dari *scene* sebelumnya. Shot itu menyajikan *action* kedua yang sedang berlangsung secara bersamaan di suatu tempat, dan *close up cut away* bisa difilmkan secara *objektif*, di mana penonton menyaksikan *close up* tersebut bukan dari pandangan siapa-siapa dan penonton hanya sekedar dibawa lebih dekat

¹³ Marcelli, Joseph V, 2010, hlm 351.

pada subjek tanpa dilibatkan, sedangkan secara *subjektif*, di mana orang yang difilmkan memandang langsung ke lensa kamera.¹⁴

Kemudian, *close up cut away* tersebut dapat digunakan dalam berbagai macam cara, sebagai berikut:¹⁵

1. Untuk memperlihatkan reaksi para pemain yang berada di luar layar.
2. Memberi petunjuk kepada penonton tentang bagaimana mereka harus memberi reaksi. Hal ini bertujuan untuk mengilhamkan suasana hati yang mudah diresapi oleh penonton.
3. Memberi komentar pada peristiwa yang berhubungan. Komentar secara visual yang langsung atau tidak langsung bisa dibuat dengan *close up cut away* yang disisipkan untuk mengembangkan peristiwa utama.
4. Memotivasi sebuah *sequence* dengan *close up cut away*.
5. Menggantikan *scene-scene* yang terlalu mengerikan atau mahal untuk digambarkan.
6. *Close up cut away* dapat menawarkan kemungkinan yang lebih besar untuk mengalihkan perhatian penonton daripada *close up cut in*.

Berbeda dengan pengambilan gambar secara *establish* (keseluruhan) melalui *close up cut in*, pada pengambilan gambar *close up cut away* justru tidak perlu diambil secara *establish* (menyeluruh), karena *shot* tersebut bukanlah bagian dari kejadian utama dan bisa terjadi di mana saja. Suatu gambar pada *close up cut*

¹⁴ Marcelli, Joseph V, 2010, hlm 354.

¹⁵ Marcelli, Joseph V, 2010, hlm, 355-358.

away juga bisa diambil secara meyeluruh dengan cara memposisikan gambar terlebih dahulu pada *sequence* sebagai bagian dari keseluruhan *scene*.¹⁶

F. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan dalam karya film drama “*Thole*” ini menggunakan teknik penataan gambar *close up cut in* dan *close up cut away*. Konsep tata kamera ini akan diwujudkan dalam bentuk film berdurasi 24 menit, yang terdiri dari 30 *scene* dengan format film drama. Film drama “*Thole*” terbagi menjadi tiga pembabakan yakni pengenalan tokoh, pengembangan masalah dan penyelesaian.

Beberapa adegan dalam film ini menampilkan aplikasi-aplikasi dari *smartphone* seperti permainan, aplikasi *google image*, suara musik maupun video sebagai bagian atau objek visual pada film drama “*Thole*”. Secara keseluruhan tidak semua *scene* menggunakan teknik *close up*. Variasi teknik *close up* seperti *close up cut in* dan *close up cut away* hanya diterapkan pada bagian-bagian tertentu saja, misalnya untuk menunjukkan ekspresi aktor/pemain dan memperlihatkan sisi dramatis dari sebuah *scene*.

Selanjutnya, pergerakan kamera dalam film “*Thole*” ini menyesuaikan dengan kebutuhan adegan dalam film. Variasi pergerakan kamera seperti *tracking*, *follow*, *tilting*, dan *panning* juga dibutuhkan untuk menambah variasi *shot* dan menguatkan kesan dramatik dalam film. Pergerakan kamera sangat dibutuhkan karena difungsikan untuk menghindari bergesernya perhatian penonton. Selain itu, juga karena adanya motivasi atau tujuan. Mengacu pada pernyataan Peter Ward

¹⁶ Marcelli, Joseph V, 2010, hlm 359.

dalam *Digital Video Camerawork*, motivasi tersebut berguna untuk meningkatkan ketegangan, mengekspresikan kegembiraan, memberikan perhatian pada subjek baru dan memberikan perubahan *angle/sudut* pandang, maka fungsi dari *camera movement* sangat berperan dalam menyesuaikan gerak laku subjek karena dasarnya adalah aksi. Aksi dari subjek pemicu stimulasi gerakan kamera dan selanjutnya adalah karena adanya kebutuhan menjaga komposisi yang baik selama pergerakan kamera.¹⁷

G. Sistematika Penulisan

BAB I. Berisi deskripsi tentang: A. Latar Belakang Penciptaan, B. Rumusan Masalah, C. Tujuan dan Manfaat, D. Tinjauan Pustaka baik buku maupun film, E. Landasan Penciptaan, F. Konsep Perwujudan, dan G. Sistematika Penulisan.

BAB II. Berisi penjelasan tentang Proses Penciptaan yang meliputi tahap-tahap secara berurutan dalam membuat film “*Thole*” sesuai *SOP (Standard Operational Prosedure)* yakni A. Praproduksi yang berisi tentang 1. Analisis tema, 2. Penyusunan *shot list*, 3. Pembuatan *story board*, 4. Survei dan pemilihan lokasi. 5. Pemilihan kru, 6. Persiapan alat produksi, B. Produksi, C. Pascaproduksi yang berisi: 1. *Editing offline*, 2. *Editing Online*.

¹⁷ Umbara, Diki dan Wayu Wary Pintoko. *How To Be A Cameraman*. Yogyakarta: Interprebook, 2010, hlm 125-126.

BAB III. Berisi penjelasan tentang Deskripsi Karya yang meliputi: Identitas Karya dan Visualisasi Karya film drama “*Thole*” yang diurai sesuai peranan tugas *DOP*.

BAB IV. Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran/rekomendasi, yakni tentang hasil akhir terhadap penggunaan *close up cut in* dan *cut away* pada film fiksi “*Thole*”, serta beberapa rekomendasi tentang pengalaman, kendala dan solusinya.



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Tahap Praproduksi

1. Analisa Tema

Tema merupakan langkah awal yang dilakukan bersama sutradara untuk merumuskan konsep visual yang akan dikerjakan. Proses penentuan tema dilakukan secara intens sejak bulan September hingga Oktober, 2014. Langkah awal yang dilakukan untuk merumuskan konsep visual dan membangun *mood* yakni dengan memahami tema. Hal tersebut dilakukan penata kamera dengan ikut serta dalam pembuatan adegan yang dilakukan oleh penulis naskah dan sutradara. Peran penata kamera dalam hal merumuskan gagasan konsep visual harus dilakukan secara berkesinambungan bersama sutradara.

Langkah selanjutnya yakni menyusun *breakdown* naskah yang dilakukan oleh sutradara. *Breakdown* naskah tersebut dijadikan acuan dalam penyusunan *shot list*. Keikutsertaan penata kamera dalam menyusun *breakdown* naskah ini penting, karena posisi penata kamera pada akhirnya juga mengetahui alur pemikiran kerja dari sutradara yang telah dirumuskan, sehingga dapat ditentukan konsep visual yang sesuai dengan tema dan keinginan sutradara.

Melalui rancangan tema dan *breakdown* naskah, penata kamera memulai peranannya membuat konsep visual, yakni dengan menggunakan *close up cut in* untuk menangkap detail-detail fitur canggih pada *smartphone* tersebut, sehingga segala aplikasi yang disajikan dalam *smartphone*, melalui sarana *close up cut in*

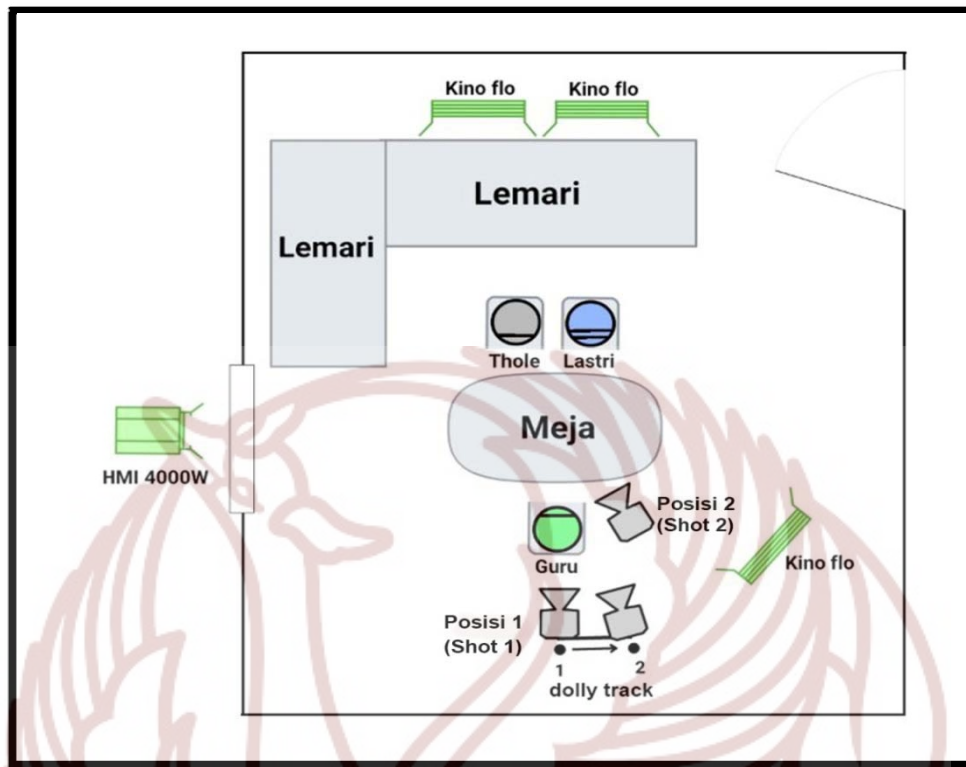
dapat terungkap secara jelas dan *close up cut in* ini dapat menjadi solusi untuk mengantarkan pesan, memberikan kejelasan, menunjukkan ekspresi serta menunjukkan sebuah objek kecil menjadi jelas dan besar untuk diperlihatkan kepada penonton. Sementara *close up cut away* berguna untuk memberikan dan menguatkan kesan dramatik serta rangsangan perasaan secara lebih mendalam kepada penonton.

2. Penyusunan Shot List

Tahapan yang dilakukan setelah pemilihan lokasi dan survei yakni menyusun *shot list*. Tahapan ini dilakukan bersama sutradara untuk menyesuaikan konsep penyutradaraan. Penyusunan *shot list* pada film *Thole* sebanyak 30 *scene*, sehingga sebelum menyusun *shot list* dibuat *floor plan* terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar pada saat tahapan produksi dapat dikerjakan secara efektif. Secara keseluruhan tidak semua *scene* menggunakan teknik *close up cut in* maupun *cut away*, maka agar efektif perlu dijelaskan pula beberapa *scene* dalam film “*Thole*” yang menggunakan teknik *close up cut in* dan *cut away* di antaranya *scene* 1, 2, 4a, 7, 8, 10b, 11a, 12, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 22, 23, dan 24.

a. *Scene* 1

Scene ini menceritakan tentang Bu Lastri yang harus menghadapi Pak Guru di sekolah akibat kenakalan Thole. Tampak bola berwarna merah dan pecahan kaca di atas meja. Ekspresi muka yang tegang tampak ketika Bu Lastri dan Thole berhadapan dengan Pak Guru, lalu terjadi dialog antara Pak Guru dengan Bu Lastri. *Scene* ini merupakan pengenalan tokoh utama Thole.



Gambar 3. *Floorplan scene 1*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 1. *Shot list scene 1*

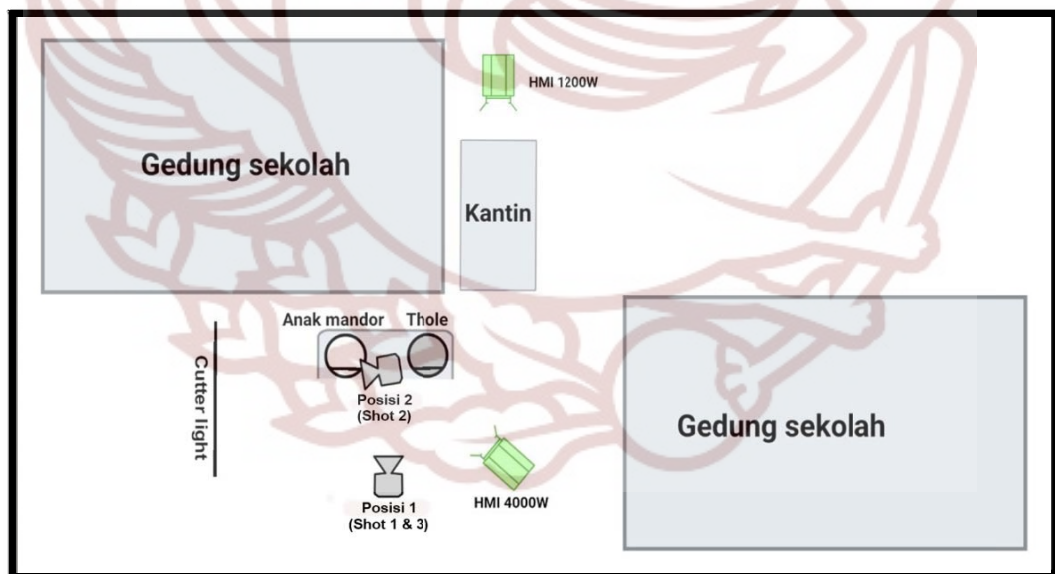
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Move	Grip	Shot Description	Note
1	1	1	MS	OS	Track	Dolly	<p>Bu Lastri dan Thole sedang duduk dengan ekspresi muka yang tegang</p> <p>Nampak sebuah tangan <i>in frame</i> meletakkan sebuah bola berwarna merah dan pecahan kaca di atas meja</p> <p>Bu Lastri dan Thole fokus mengarahkan perhatian pada</p>	<p>Two Shot (Subjective Guru BP)</p> <p>Tempat : Ruang Kepala Sekolah</p>

							<p>kamera</p> <p>Guru BP : Selamat siang Bu Lastri // Sudah tau kenapa saya undang ke sini?</p> <p>Bu Lastri :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Iya pak (menghela nafas dan melirik ke arah keranjang gorengan) ○ Monggo dicipin pak, masih anget lho ini (membuka keranjang gorengan) <p>Guru BP : hmm, terima kasih (nada datar)</p> <p>Bu Lastri menghela nafas lalu menatap Thole yang sedang menunduk sambil memainkan kancing bajunya.</p> <p>Thole melihat ke arah ibunya kemudian menatap kamera</p>	
	2	2	CU	Eye		Tripod	Ekspresi Thole menatap kamera	Close up Cut in

Shot 1 diawali dengan pergerakan kamera posisi 1 *track* ke kanan menggunakan *dolly* dengan ukuran *medium shot* yang memperlihatkan ekspresi Thole dan Bu Lastri. Setelah itu, adegan berganti ke *shot 2* pada posisi 2 tetapi dengan ukuran *close up* ke ekspresi wajah Thole.

b. *Scene 2*

Scene ini bercerita tentang Thole yang ingin meminjam *smartphone* yang dimiliki anak Mandor untuk bermain *game*. Thole semakin penasaran dan mencoba melihat lebih dekat *game* tersebut, sehingga anak Mandor risih, namun saat mereka asyik menikmati permainan *game*, tiba-tiba muncul panggilan telepon.



Gambar 4. *Floorplan scene 2*
(Sumber: Permana Yuli, 2015)

Tabel 2. *Shot list scene 2*

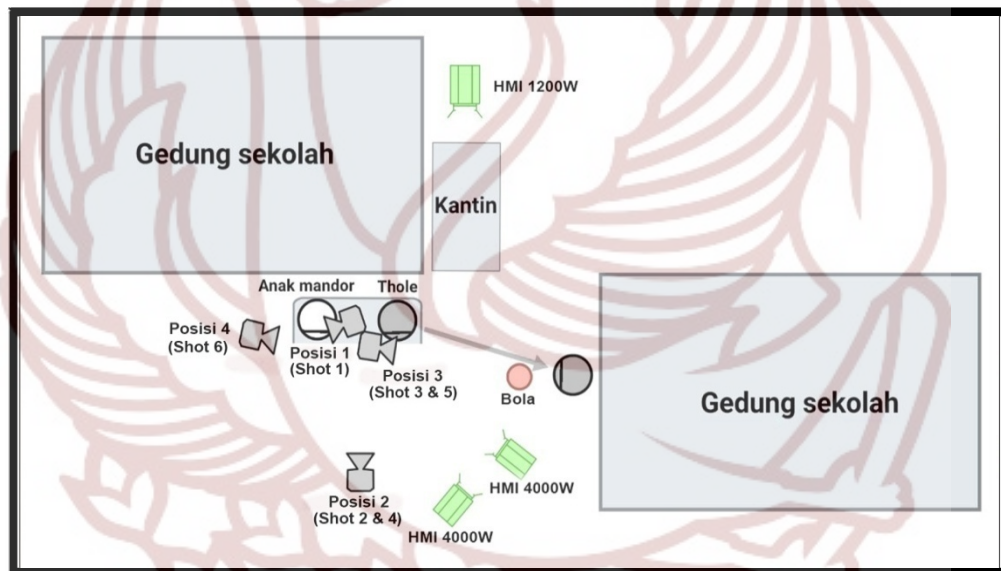
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
2	1	1	MS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Thole mengamati anak mandor asyik memainkan permainan dalam sebuah <i>smartphone</i> <i>In frame</i> kepala Thole di sela tangan dan dada Anak Mandor untuk melihat permainan tersebut lebih dekat Anak mandor merasa risih dan menyingkirkan kepala Thole Anak Mandor : kowe ngopo toh!	<i>Two Shoot (Master Shot)</i> Tempat : Sudut kantin
	2	2	CU	<i>High</i>	<i>Tripod</i>	Layar <i>smartphone</i> (Anak Mandor sedang memainkan permainan di layar <i>smartphone</i> dan tiba-tiba ada panggilan telpon dari PAPA) Anak Mandor : Hah, ngopo iki (menggerutu dan mengangkat telfon)	Close up Cut in
	3	1	MS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Anak Mandor :Hallo...	

Shot 1 memperlihatkan Thole dan anak mandor sedang bermain *smartphone* di kantin dengan ukuran *medium shot* pada posisi kamera 1. Kemudian berpindah

ke posisi 2 dengan ukuran *close up* ke objek *smartphone* pada *shot* 2. Setelah itu kembali ke posisi 1 dengan ukuran *medium shot* pada *shot* 3.

c. *Scene* 4A

Scene ini menceritakan Thole yang rela menunggu untuk meminjam *smartphone* anak mandor selesai bermain *game*, karena terlalu lama menunggu, akhirnya Thole mengalihkan perhatiannya pada bola yang datang ke arahnya. Lalu Thole mengajak anak mandor untuk bermain bola.



Gambar 5. *Floorplan scene* 4A
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 3. *Shot List Scene* 4A

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
4A	1	1	CU	High	Tripod	Terlihat memenangkan permainan dengan skor tertinggi di layar <i>smartphone</i>	<i>Close up Cut away</i>
	2	2	MS	Eye	Tripod	Anak mandor tertawa melihat layar <i>smartphone</i> yang memenangkan permainan dengan skor	<i>Two shot (master shot)</i> Tempat: Sudut

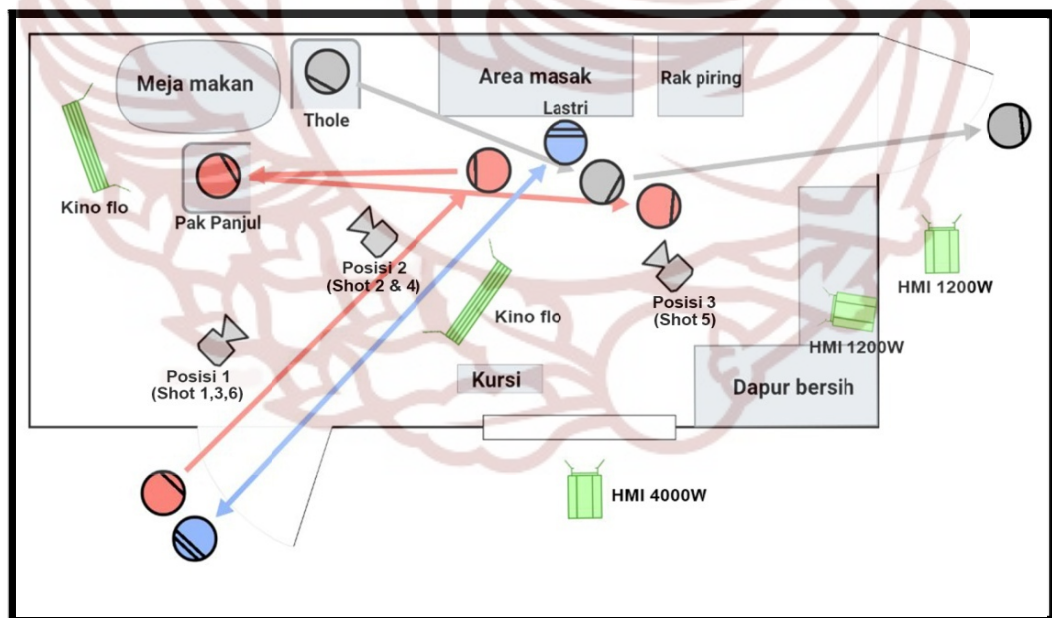
					<p>tertinggi kemudian menarik badan Thole untuk melihat ke layar tersebut</p> <p>Thole :</p> <p>Wah, menang koe? // Ndi aq njilih genti</p> <p>Anak mandor:</p> <p>Sik dilit // ki ijek kurang loro // tak rampungne sik</p> <p>Thole:</p> <p>Thole menunggu Anak mandor selesai memainkan permainan tersebut dengan wajah lesu dan kemudian membalikkan badannya. Thole melihat bola karet bewarna merah</p>	Kantin
3	3	CU	OS	<i>Tripod</i>	Thole melihat bola karet bewarna merah	<i>Close up Cut in</i>
4	2	MS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Thole menghampiri bola tersebut	<i>Two shot (master shot)</i>
5	3	CU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Kaki Thole memainkan bola tersebut	
6	4	MCU	OS	<i>Tripod</i>	<p>Thole :</p> <p>Ayo (melambaikan tangan ke arah anak Mandor)</p>	

Posisi kamera 1 diawali dengan menunjukkan detail aplikasi permainan yang dimenangkan anak mandor pada *shot* 1 dengan ukuran *close up*. Kemudian adegan dilanjutkan ke posisi kamera 2 pada *shot* 2 dengan ukuran *medium shot* yang memperlihatkan posisi Thole dan anak mandor. Selanjutnya, pada *shot* 3 kamera ditempatkan ke posisi 3, yakni searah dengan pandangan Thole menatap objek bola dengan *close up over shoulder*. Kemudian pada *shot* 4, kembali ke

posisi 2 dengan ukuran *medium shot* untuk memperlihatkan Thole menghampiri bola tersebut. Setelah itu, pada *shot 5* posisi kamera pindah ke posisi 3 dengan ukuran *close up* untuk memperlihatkan kaki Thole memainkan bola. *Shot 6*, posisi kamera berganti ke posisi 4 dengan ukuran *close up over shoulder* antara pundak anak mandor dan Thole yang sedang melambaikan tangan.

5) Scene 7

Adegan pada *scene 7* ini menceritakan tentang keinginan Pak Mandor yang berencana akan membelikan Thole *smartphone* baru. Adegan tersebut disampaikan Pak Panjul kepada Thole saat Bu Lastri beraktivitas memasak di dapur.



Gambar 6. *Floorplan scene 7*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 4. *Shot List scene 7*

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
7	1	1	FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	<p>Terlihat thole sedang duduk di kursi sambil memainkan bola futsal miliknya dengan wajah lesu. Kemudian Bu Lastri muncul dan mempersiapkan peralatan masak dengan tergesa-gesa.</p> <p>Terdengar suara motor Pak Panjul masuk ke halaman rumah. Pak panjul in frame masuk ke dalam pintu dapur dan Thole menyambutnya, kemudian Thole duduk di kursi sambil bermain bola kembali. Pak Panjul menyerahkan sejumlah uang pada Bu Lastri dan kemudian duduk di kursi bersama Thole.</p> <p>Bu Lastri berjalan out frame</p>	Master shot
	2	2	MS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	<p>Pak Panjul :</p> <p>Le, gelem ra hapemu diganti seng anyar? Seng model saiki !</p> <p>Bu lastri :</p> <p>Pak! Ngerti ra to mau bar ngganti koco neng sekolahan? (Voice Over)</p> <p>Pak Panjul :</p> <p>(Melihat ke arah Bu Lastri) La mulane kui, mending tak tukokne HP to daripada mecahke koco meneh.</p>	

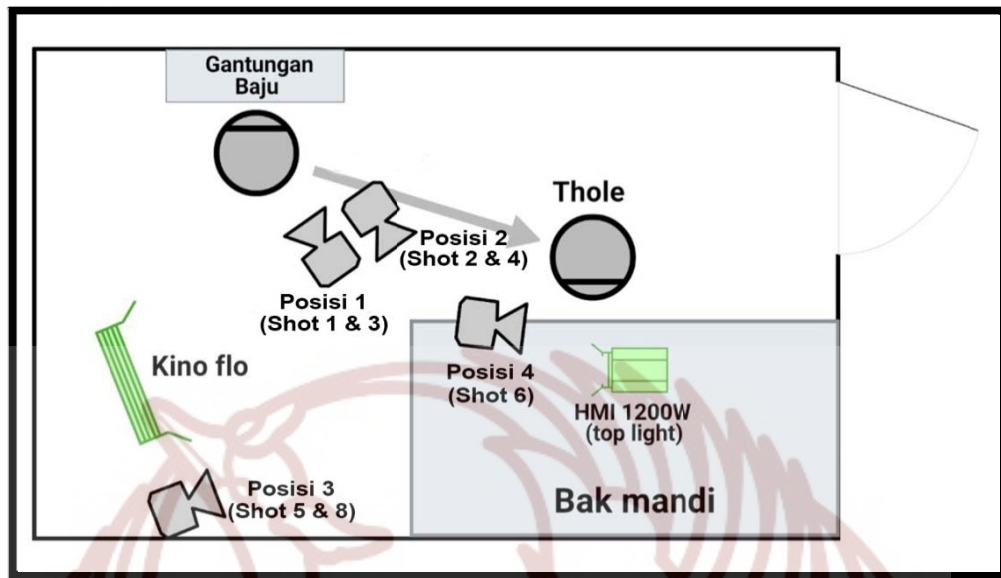
					<p>Wes to, bar iki adus gek melu aku (melihat ke arah Bu Lastri)</p> <p>Pak Panjul beranjak dari kursi dan berjalan out frame ke arah dapur.</p>	
3	1	FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	<p>Bu Lastri:</p> <p>Pak! Ngerti ra to mau bar ngganti koco neng sekolahan?</p> <p>(Pak Panjul melihat ke arah Bu Lastri yang berjalan ke rak piring dan menatanya)</p>	Master shot
4	2	MS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	<p>Pak Panjul :</p> <p>(Melihat ke arah Bu Lastri)</p> <p>La mulane kui, mending tak tukokne HP to daripada mecahke koco meneh.</p> <p>Wes to, bar iki adus gek melu aku (melihat ke arah Bu Lastri)</p> <p>Pak Panjul beranjak dari kursi dan kemudian disusul Thole.</p>	
5	3	CU	OS	<i>Tripod</i>	<p>Thole : Aku sek pak seng adus Thole terlempar jauh</p>	<i>Close up Cut in</i>
6	1	FS	<i>Eye</i>	<i>tripod</i>	<p>Bu Lastri:</p> <p>Nek ngono e sregepe</p> <p>Pak Panjul tersenyum dan menatap Bu Lastri</p>	Master Shot

Penempatan posisi kamera pada adegan ini, yakni *shot* 1, kamera diposisikan di posisi 1 secara *still* dengan ukuran *full shot* yang memperlihatkan

Thole sedang duduk memainkan bola futsal miliknya, sedangkan Bu Lastri sedang sibuk memasak. Kemudian *shot* 2, yakni pada posisi kamera 2 dengan ukuran *medium shot* yang memperlihatkan posisi duduk Pak Panjul dengan Thole. Setelah itu, pada *shot* 3 kamera kembali ke posisi 1 secara *full shot* untuk memperlihatkan aktivitas Bu Lastri dan dialog antara Pak Panjul dengan Thole. Selanjutnya *shot* 4 pada posisi 2, kembali ke ukuran *medium shot* untuk memperlihatkan Pak Panjul yang beranjak pergi dari tempat duduknya. Dan pada *shot* 5, kamera ditempatkan ke posisi 3 dengan *angle over shoulder* mengarah ke Pak Panjul dan Thole secara *close up* yang memperlihatkan ekspresi wajah Thole. Setelah itu kamera kembali ke posisi 1 dengan ukuran *full shot* pada *shot* 6.

6) *Scene* 8

Adegan pada *scene* 8 ini menceritakan Thole yang sedang berfantasi di dalam kamar mandi. Setelah melepas baju, Thole melihat bak mandi seolah-olah seperti melihat *smartphone* yang berukuran besar. Thole lalu mendekati *smartphone* tersebut dan menyentuh tombol-tombol yang ada di *smartphone* tersebut dan mencoba memainkan game yang disukainya, hingga tanpa sadar Thole dipanggil oleh ibunya.



Gambar 7. *Floorplan scene 8*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 5. *Shot list scene 8*

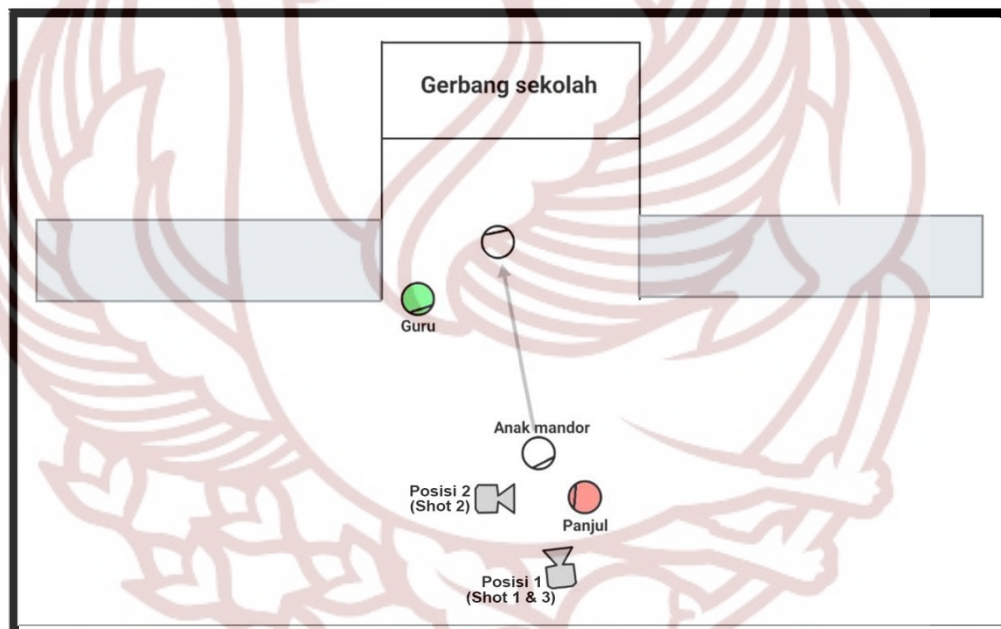
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
8	1	1	MCU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Thole meng-gantungkan baju dan berbalik melihat bak mandi	
	2	2	MCU	<i>OS</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat bak mandi	
	3	1	CU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Wajah Thole bersinar melihat bak mandi berubah menjadi smartphone besar	
	4	2	MCU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat bak mandi berubah menjadi smartphone besar	
	5	3	FS	<i>High</i>	<i>Magic Arm</i>	Thole menghampiri smartphone besar, lalu mulai memegangnya dan menggeser-geser memainkan layar tersebut	
	6	4	CU	<i>Top</i>	<i>Tripod</i>	Thole memencet salah satu aplikasi dari	<i>Close up Cut in</i>

					smartphone	
7		FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat game dari aplikasi smartphone	Anima si
8	3	FS	<i>High</i>	<i>Magic arm</i>	Terdengar suara pintu kamar mandi digedor Bu Lastri : Ra suwe-suwe le Thole buyar dari lamunan dan gayung yang dipegang terjatuh	

Scene ini diselesaikan dengan 4 posisi kamera. Pada *shot* 1 kamera berada di posisi 1 dengan ukuran *medium close up*, kemudian kamera dipindah ke posisi 2 dengan ukuran *medium close up over shoulder* yang memperlihatkan bak mandi. Selanjutnya posisi kamera kembali ke posisi 1 pada *shot* 3 dengan ukuran *close up* untuk menekankan ekspresi Thole. Lalu posisi kamera kembali ke posisi 2 pada *shot* 4 yang memperlihatkan sebuah bak mandi berubah menjadi *smartphone* besar dengan ukuran *medium shot*. Setelah itu pada *shot* 5, posisi kamera berpindah ke posisi 3 dengan ukuran yang lebih luas yaitu *full shot* untuk menunjukkan Thole yang mulai mendekati *smartphone* tersebut. Kemudian dilanjutkan ke *shot* 6 di posisi 4 dengan *close up cut in*, yang memperlihatkan Thole mencoba menyentuh tombol-tombol yang ada di *smartphone*, dan semakin dekat ke gambar *game*, dengan ukuran *close up*. Selanjutnya pada *shot* 8, kamera ditempatkan kembali ke posisi 3 dengan ukuran *full shot* yang memperlihatkan ekspresi Thole kembali sadar saat dipanggil ibunya.

7). *Scene 10B*

Scene 10B menceritakan tentang anak mandor yang berpesan kepada Pak Panjul agar dijemput ketika pulang sekolah. Anak mandor memberitahu kepada Pak Panjul bahwa ketika pulang nanti, dirinya akan memberitahu melalui *smartphone* dengan memberi kode “PING!!!” sebagai tanda bahwa sudah waktunya pulang sekolah dan menunggu jemputan, namun saat itu Pak Panjul tidak mengerti kode tersebut.



Gambar 8. *Floorplan scene 10B*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 6. *Shot list scene 10B*

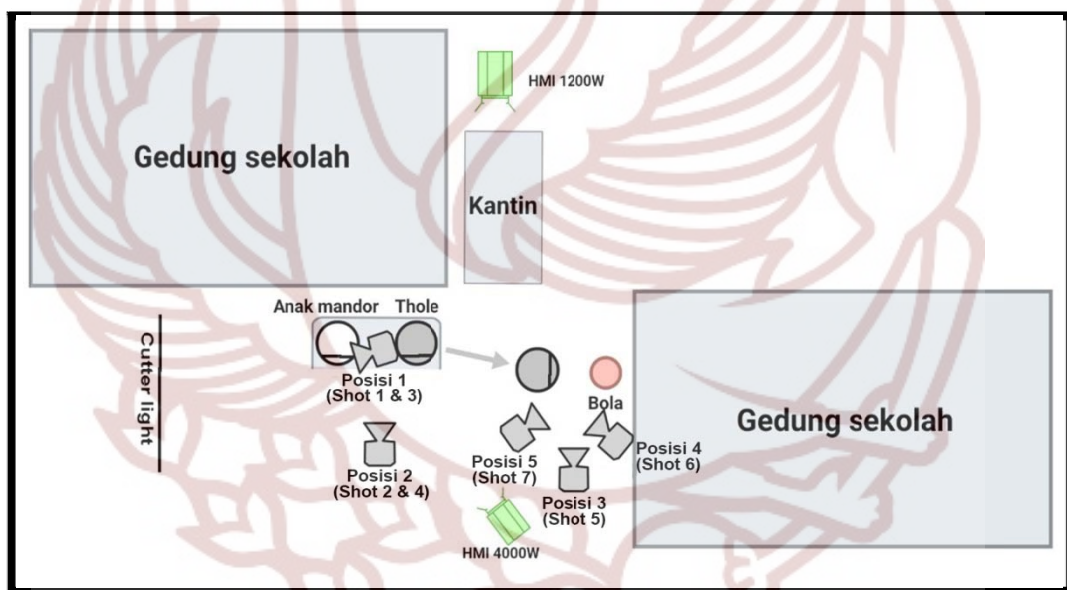
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
10B	1	1	FS-MS	Eye	Tripod	Suasana lalu lalang murid-murid di depan gerbang sekolah. Terlihat guru piket sedang	<i>Master shot</i>

						menyalami anak-anak SD di gerbang sekolah. Inframe close up setang motor Pak Panjul. Kemudian anak mandor turun dari motor dan menghadap Pak Panjul <i>Anak Mandor : Pak mengko nek wes tak PING!!! langsung pethuk yaa</i>	
	2	2	CU	Eye	Tripod	Pak Panjul : Oke siap. Eh, PING kui opo to? Ekspresi Pak Panjul kebingungan	<i>Close up Cut in</i>
	3	1	MS	Eye	Tripod	Anak mandor memalingkan muka dan kemudian masuk ke sekolah Ekspresi Pak Panjul kebingungan dan kemudian mengeluarkan smartphone	

Penjelasan pada adegan ini yakni *shot 1* kamera ditempatkan di posisi 1 secara *full shot-medium shot inframe* motor, di antara anak mandor dan Pak Panjul. Kemudian dilanjutkan ke *shot 2* pada posisi 2, yakni *close up cut in* ke ekspresi Pak Mandor yang kebingungan. Selanjutnya, kamera kembali ditempatkan di posisi 1 pada *shot 3* dengan ukuran *medium shot* yang memperlihatkan anak mandor memalingkan mukanya dan ekspresi Pak Panjul yang masih terlihat kebingungan.

8). *Scene 11A*

Scene 11A ini menceritakan kekesalan Thole kepada anak mandor karena tidak kunjung dipinjami *smartphone*. Rasa kekesalan Thole kepada anak mandor teralihkan ketika dirinya melihat bola di dekatnya, hingga timbul keinginan meluapkan kekesalannya dengan menendang bola tersebut. Kekesalan Thole terhadap keinginannya bermain *game angry bird* yang tidak kesampaian tersebut menimbulkan fantasi dalam benaknya. Apalagi bola yang dilihat Thole tersebut seolah-olah berubah menjadi animasi seperti yang ada pada *game*.



Gambar 9. *Floorplan scene 11A*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 7. *Shot list scene 11A*

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
11A	1	1	CU	Eye	Tripod	Telihat permainan <i>angry bird</i>	Subjective Thole
	2	2	MS	Eye	Tripod	Thole duduk dan melihat anak mandor serius memainkan game di	Master shot

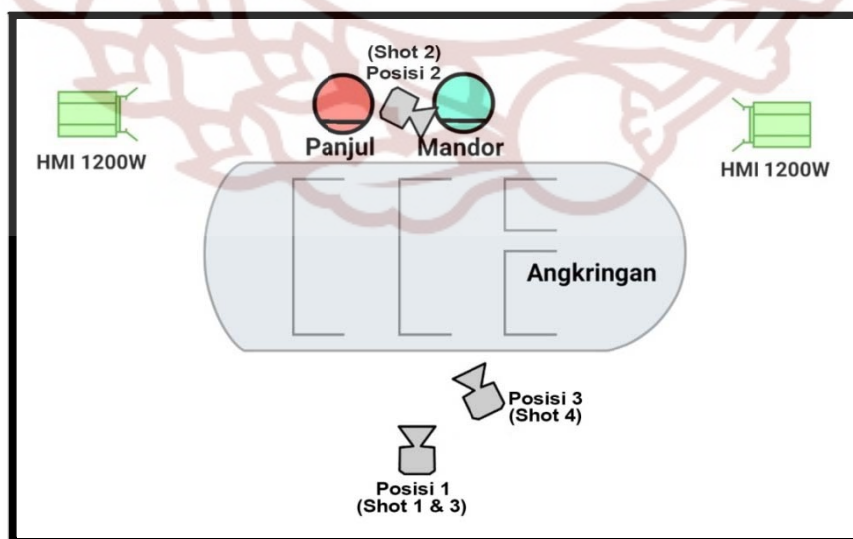
					<p>smartphone</p> <p>Ekspresi Thole terlihat kesal dan ingin sekali meminjam game tersebut, sambil sesekali mengintip permainan di smartphone tersebut.</p> <p>Anak mandor : wah kalah !!</p> <p>Thole : Ndi aq njilih genti?</p> <p>Anak mandor : sik toh</p> <p>Thole terlihat kecewa, kemudian <i>outframe</i> meninggalkan anak mandor sendirian</p>	
3	1	CU	<i>Top</i>	<i>Tripod</i>	Telihat permainan angry bird	<i>Close up Cut in</i>
4	2	MS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	<p>Anak mandor: wah kalah !!</p> <p>Thole: Ndi aq njilih genti?</p> <p>Anak mandor: sik toh</p> <p>Thole terlihat kecewa, kemudian <i>outframe</i> meninggalkan anak mandor sendirian</p>	
5	3	FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Thole berjalan inframe dan tiba-tiba langkahnya terhenti karena melihat sebuah bola	
6	4	CU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Ekspresi Thole melihat bola	<i>Close up Cut in</i>
7	5	CU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat bola dan seketika bola tersebut berubah menjadi animasi ayam	

Adegan pada *scene* ini posisi kamera ditempatkan di posisi 1 pada *shot* 1 dengan ukuran *close up game smartphone*, lalu berpindah ke posisi 2 pada *shot* 2

dengan ukuran *medium shot* anak mandor dan Thole. Selanjutnya pada *shot 3*, posisi kamera kembali ke posisi 1 dengan ukuran *close up cut in* ke *game smartphone*. Pada *shot 4*, kamera ditempatkan ke posisi 3 untuk memperlihatkan Thole menyimak anak mandor yang masih asyik bermain *game* dengan ukuran *medium shot*. Adegan selanjutnya, kamera ditempatkan ke posisi 3 pada *shot 5* dengan ukuran *full shot* ketika Thole menghampiri bola, kemudian diteruskan ke posisi 4 pada *shot 6* dengan ukuran *close up cut in* ke arah bola. Dan sebagai penutup, *close up cut away* ke arah ekspresi wajah Thole pada *shot 7* di posisi 5.

9). Scene 12

Scene 12 menceritakan adegan pertemuan antara Pak Panjul dengan Pak Mandor di sebuah *angkringan*. Pak Panjul penasaran dengan isi dari video di dalam aplikasi *smartphone* yang sedang ditonton Pak Mandor. Akhirnya Pak Mandor memberikan video tersebut kepada Pak Panjul dengan mentransfernya melalui *bluetooth*.



Gambar 10. *Floorplan scene 12*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 8. *Shot list scene 12*

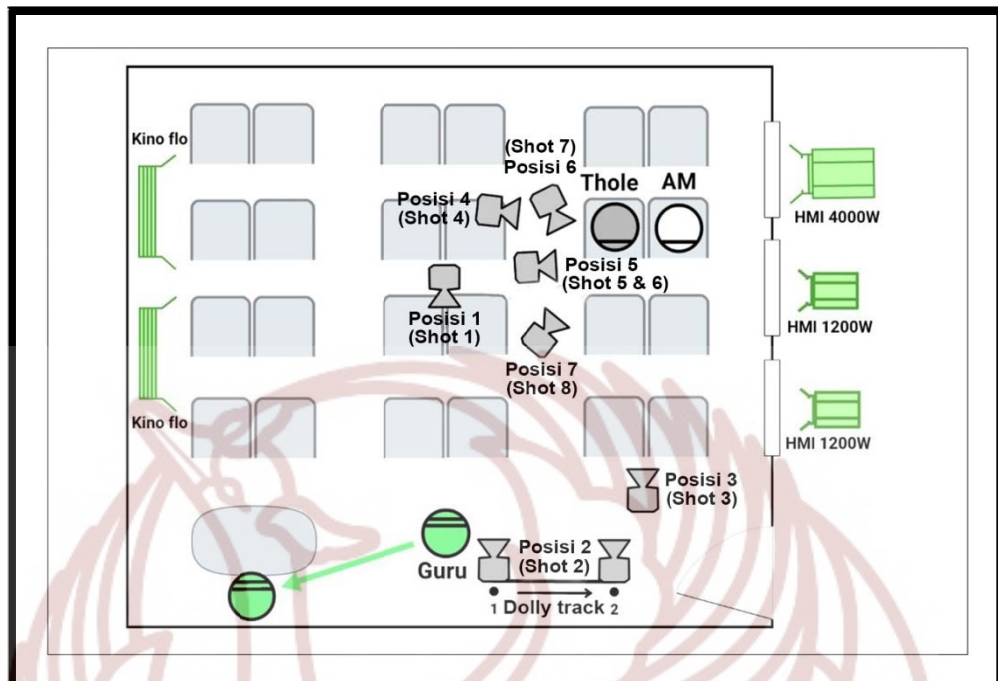
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
12	1	1	MS	Eye	Tripod	<p>Pak Panjul mengambil makanan. Mandor selesai menelpon dan menepuk pundak Pak Panjul</p> <p>Mandor : piye mau ra telat to anakku?</p> <p>Pak Panjul : Yo oralah (sambil makan gorengan)</p> <p>Piye proyek anyar sidone kapan?</p> <p>Mandor : Minggu ngarep lagi cetho.</p> <p>Neng nggone rodo adoh rapopo to?</p> <p>Mandor menyeruput es jeruk dihadapannya kemudian bersiul melihat layar smartphone</p> <p>Pak Panjul terpancing oleh Pak Mandor dan melirik ke arah smartphone yang dipegang oleh Mandor tanpa berkedip</p> <p>Mandor merasa risih dan mengambil smartphone Pak Panjul yang tergeletak di meja</p>	<p><i>Two shot</i></p> <p><i>Master Shot</i></p>
	2	2	CU	High	Tripod	<p>Terlihat Pak Mandor menkonfirm kiriman video porno yang dia kirim lewat <i>bluetooth</i> di handphone Pak Panjul</p>	<p><i>Close up</i></p> <p><i>Cut in</i></p>
	3	1	MS	Eye	Tripod	<p>Pak Mandor : Wes kui tontonon dewe. Wes tak <i>bluetooth</i></p> <p>Pak Panjul ragu-ragu untuk</p>	<p><i>Master Shot</i></p>

						mengambil smartphone nya, namun akhirnya tetap mengambil dan memutar video tersebut.	
	4	3	MCU	Eye	Tripod	Wajah Pak Panjul terpaku dengan layar smartphone	Close up Cut in

Adegan pada *scene* 12 ini, *shot* 1 kamera ditempatkan pada posisi 1 , yakni posisinya berada di hadapan Pak Panjul dan Pak Mandor dengan *angle still* dan ukuran *frame medium shot*. Kemudian pada *shot* 2, kamera diposisikan ke posisi 2 secara *close up cut in* yang memperlihatkan Pak Mandor sedang mengirimkan video melalui aplikasi *bluetooth* dari *smartphonenya*. Selanjutnya pada *shot* 3, yakni kamera kembali diposisikan ke posisi 1 dengan ukuran *medium shot*, lalu dilanjutkan ke posisi 3 pada *shot* 4 dengan ukuran *medium close up cut in* untuk lebih mendekatkan ekspresi wajah Pak Panjul ketika melihat isi dari konten video yang dikirimkan oleh Pak Mandor.

10). *Scene* 13

Scene 13 menceritakan keadaan di dalam kelas. Ketika itu sedang berlangsung pelajaran menggambar. Thole saat itu bingung, tidak punya ide untuk membuat gambar, sedangkan teman-temannya masing-masing sudah mulai menggambar. Lalu timbul ide Thole meminjam *smartphone* milik anak mandor untuk mencari contoh gambar-gambar dengan cara *browsing google*.



Gambar 11. *Floorplan scene 13*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 9. *Shot list scene 13*

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Move	Grip	Shot Description	Note
13	1	1	MS	Eye		Tripod	Guru : Menggambar hari ini temanya pemandangan, anak-anak Yang sudah selesai boleh dikumpulkan dan pulang duluan Tapi jangan asal-asalan	
	2	2	FS	Eye	Slide	Dolly Track	Suasana murid-murid di kelas	
	3	3	MC U	Eye		Tripod	Ekspresi thole kebingungan dan melihat teman-teman yang sudah	

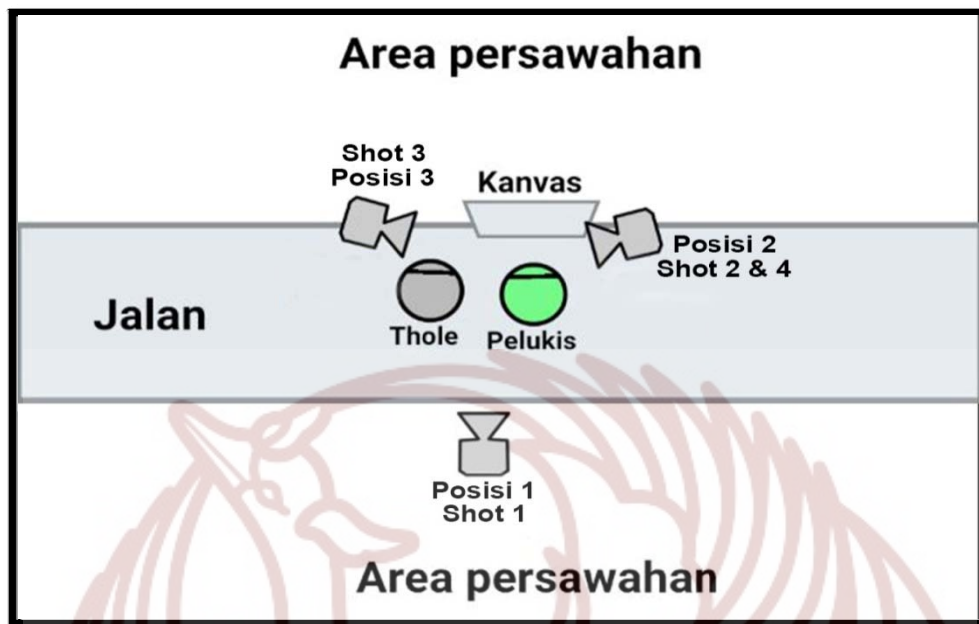
							sibuk menggambar	
	4	4	MS	Eye		Tripod	Terlihat murid mulai serius menggambar dan Thole nampak sudah tidak sabar ingin segera pulang kerumah dan mengemasi buku-bukunya ke dalam tasnya. Setelah itu Thole kembali menatap kertas gambarnya	Master Shot
	5	5	MC U	Eye		Tripod	Anak mandor mengeluarkan HP dari saku kemudian memainkan HP	Close up Cut in
	6	5	MS	Eye		Tripod	Thole meminjam HP tersebut dari anak mandor	Two shoot
	7	6	CU	High		Tripod	Thole melihat gambar-gambar yang dibuka oleh anak mandor (Google Image) dan menemukan gambar yang menyita perhatiannya.	Close up Cut in
	8	7	CU	Eye	Still	Tripod	Ekspresi Thole.	Close up Cut away.

Adegan di *scene* 13 ini, pada *shot* 1 posisi kamera berada di posisi 1, yakni kamera menghadap ke depan kelas, *medium shot* ke arah Bu Guru. *Shot* 2 pada posisi 2, kamera bergerak *tracking* ke kanan menggunakan *dolly* dengan ukuran

full shot untuk memperlihatkan suasana murid-murid di kelas tersebut. Kemudian kamera berpindah ke posisi 3 pada *shot* 3, dengan ukuran *medium shot* ke murid-murid yang beraktivitas menggambar. Pada *shot* 4, kamera ditempatkan di posisi 4 dengan ukuran *medium shot* untuk menunjukkan Thole yang sedang memasukkan bukunya ke dalam tas. Selanjutnya, kamera berpindah ke posisi 5 pada *shot* 5 dengan ukuran *close up cut in* ke anak mandor yang mengeluarkan *smartphone*, disambung ke *shot* 6 dengan ukuran *medium shot* ketika Thole akan meminjam *smartphone* tersebut dari anak mandor. Kemudian, kamera ditempatkan ke posisi 6 pada *shot* 7 dengan ukuran *close up cut in* aktivitas Thole yang memainkan *smartphone* mencari-cari contoh objek pemandangan untuk digambar, dan *shot* 8 berada di posisi 7 dengan ukuran *close up cut away* ke ekspresi muka Thole.

11). *Scene* 14

Adegan pada *scene* 14 merupakan kelanjutan dari aktivitas Thole ketika mencari-cari objek pemandangan yang akan dijadikan contoh untuk menggambar, namun keasyikan itu membawa Thole ke fantasinya dan bertemu dengan pelukis di sebuah hamparan sawah dan pegunungan. Selanjutnya terjadi dialog antara keduanya.



Gambar 12. *Floorplan scene 14*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 10. *Shot list scene 14*

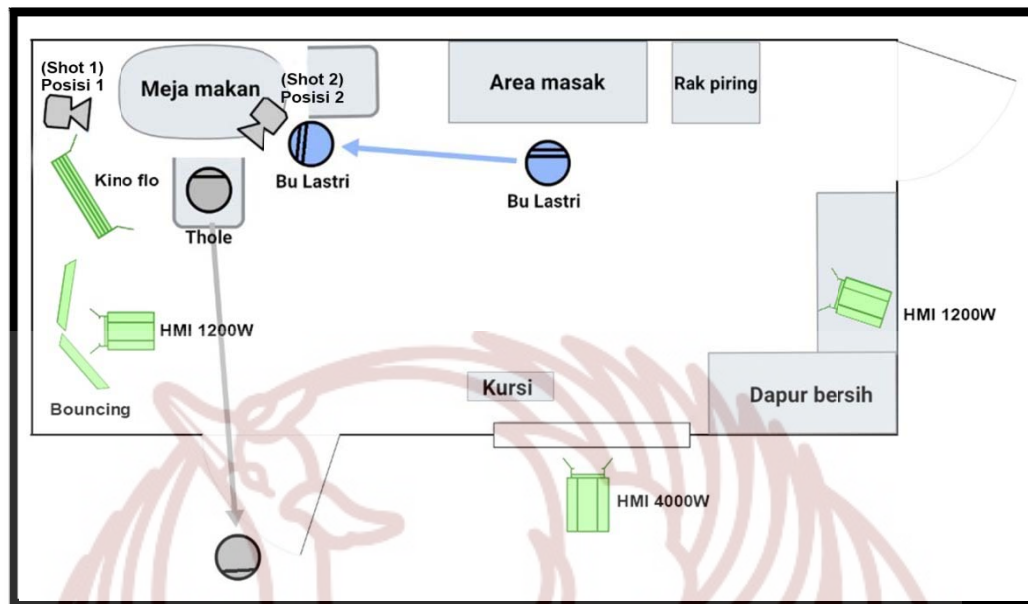
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
14	1	1	FS	Eye	Tripod	Terlihat seorang pelukis sedang berada di depan sebuah area persawahan yang luas. Thole berjalan in frame menemui pelukis itu dan mengamati apa yang dikerjakan pelukis itu, tetapi pelukis tidak merespon keberadaan Thole	
	2	2	MCU	OS	Tripod	Thole : Nggambar opo to mas? // Wah apik nuh mas gambaranmu? Mbok aku diajari ben isoh nggambar ngono kui // Mas (menepuk pundak pelukis)?	Close up Cut in
	3	3	MCU	OS	Tripod	Pelukis : (lepas dari konsentrasinya) Opo toh?	

						Pengen tak ajari ? // Ngene le. Nek pengen gambar apik, sing pertama kudu mbok lakoni iki...(sambil mengarahkan kedua tangannya ke depan) Fokus!!! // Neng ojo lali , nganggo iki barang (menunjuk dadanya) // iki seng luwih penting // perasaan... Feeling	
	4	2	MCU	OS	<i>Tripod</i>	Thole tersenyum dan mengangguk kan kepala	

Adegan ini kamera ditempatkan ke posisi 1 pada *shot* 1, yakni secara *full shot* yang menunjukkan keseluruhan gambaran aktivitas si pelukis dengan Thole di sebuah area persawahan. Kemudian posisi kamera berpindah ke posisi 2 pada *shot* 2, yakni *medium close up cut in* dengan *angle over shoulder* yang mengarah ke Thole. Setelah itu posisi kamera 3 bergantian ke *angle over shoulder* yang mengarah ke pelukis dengan ukuran *medium close up* pada *shot* 3, dan posisi kamera kembali lagi ke posisi 2 dengan *angle over shoulder* ke arah Thole pada *shot* 4.

12) Scene 17

Scene 17 ini menceritakan adegan ketika Bu Lastri memberikan *smartphone* kepada Thole saat bertemu di dapur rumah. Thole saat itu bahagia diberi kebebasan menggunakan *smartphone* oleh Bu Lastri untuk bermain *game*.



Gambar 13. *Floorplan scene 17*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 11. *Shot list scene 17*

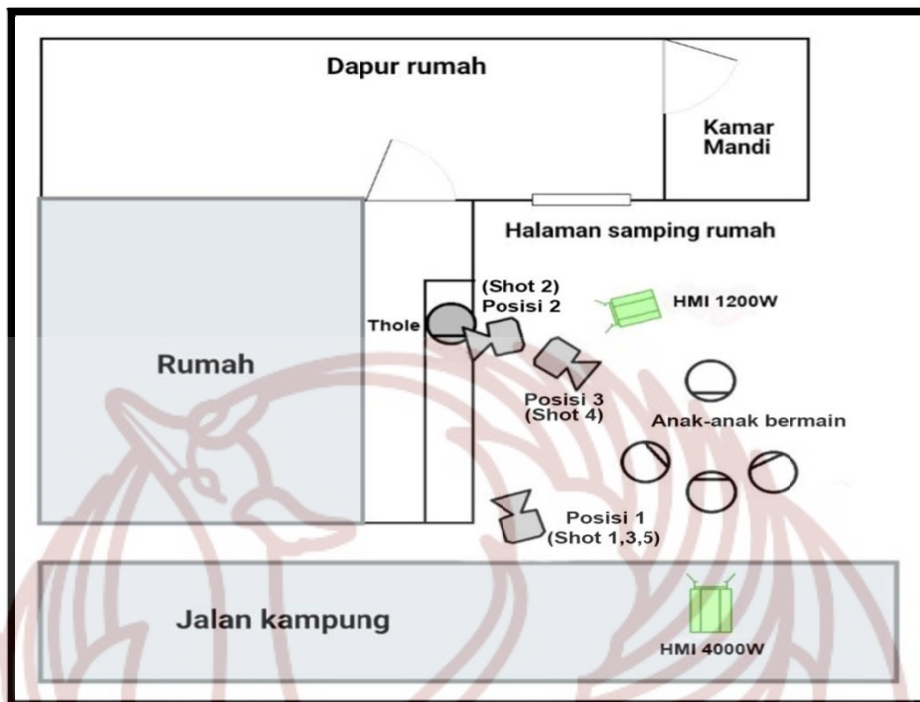
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
17	1	1	MS	Eye	Tripod	Thole terlihat makan sedang lahapnya Bu Lastri mendekat pada Thole dan membawakan <i>smartphone</i> Bu lastri : Nyo le, gowonen (menyodorkan <i>smartphone</i>) // Nggonen dolanan sak senengmu.	<i>Master Shot</i>
	2	2	CU	Eye	Tripod	Thole : Thole mengalihkan pandangan dari piringnya dan menatap Bu Lastri dengan wajah yang berbinar Thole : Tenanan buk? Bu Lastri : Iyoo Thole berlari dengan riang gembira keluar dari dapur rumahnya, setelah Bu Lastri	<i>Close up Cut in</i>

						memberikan <i>smartphone</i> kepadanya	
--	--	--	--	--	--	--	--

Posisi kamera pada *scene* 17 ditempatkan ke posisi 1 pada *shot* 1, yakni posisi kamera *still* di samping meja makan yang memperlihatkan Thole sedang makan, dengan ukuran *frame medium shot*, hingga Bu Lastri datang menghampiri sambil membawa *smartphone* untuk diberikan kepada Thole. Selanjutnya posisi kamera berpindah ke posisi 2 pada *shot* 2, yaitu di samping kanan tempat Thole sedang duduk, dengan ukuran *close up cut in* ke arah ekspresi wajah Thole yang terlihat bahagia.

13) *Scene* 18

Adegan pada *scene* 18 menceritakan aktivitas Thole yang sedang asyik bermain *game smartphone* di sebuah teras rumah dan pada saat itu pula terlihat beberapa anak-anak kampung sedang asyik bermain *engklek*. Pandangan Thole kemudian mengarah pada anak-anak yang sedang bermain *engklek*. Thole melihat anak-anak tersebut seolah berubah menjadi animasi permainan *game* seperti yang ada di dalam *smartphone*. Thole melihat animasi tersebut sedang bermain *engklek*, yang sebenarnya adalah anak-anak kampung tadi.



Gambar 14. *Floorplan scene 18*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

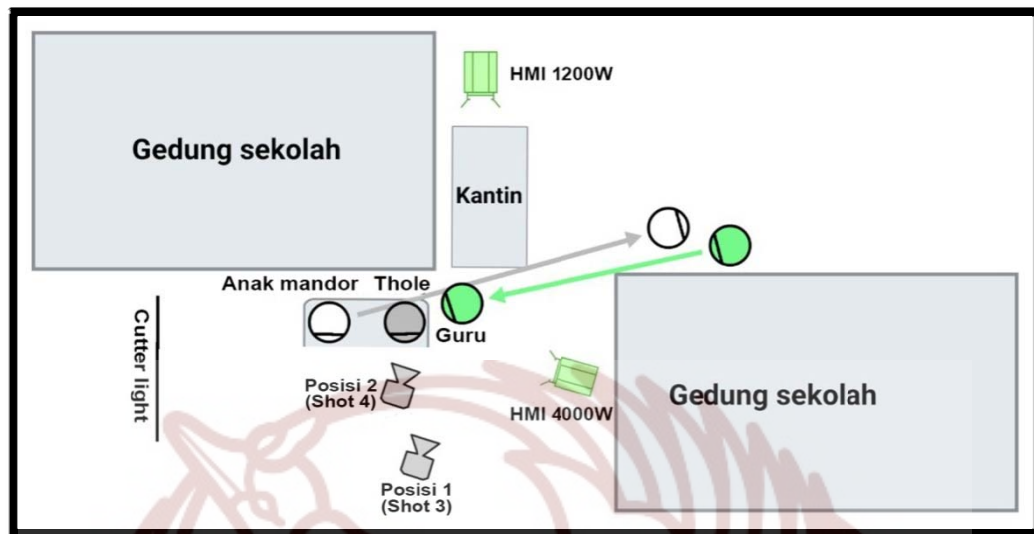
Tabel 12. *Shot list scene 18*

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
18	1	1	FS	Eye	Tripod	Terlihat Thole bermain game smartphone di teras rumahnya.	Master Shot
	2	2	CU	High	Tripod	Terlihat permainan di smartphone.	Close up Cut in
	3	1	CU	Eye	Tripod	Thole bermain smartphone	
	4	3	FS	Eye	Tripod	Tampak teman-teman bermain di halaman yang kemudian berubah menjadi animasi ayam.	Animasi
	5	1	CU	Eye	Tripod	Wajah Thole tampak ceria melihat animasi tersebut.	

Penempatan posisi kamera pada adegan ini yakni kamera ditempatkan ke posisi 1 pada *shot* 1, dengan ukuran *full shot* untuk memperlihatkan gambaran suasana ruangan dan aktivitas Thole yang bermain *game* di teras. Kemudian, posisi kamera berganti ke posisi 2 pada *shot* 2, yakni *close cut in* ke *game* di *smartphone*. Pada *shot* 3, kamera kembali ke posisi 1 dengan ukuran *close up* untuk menunjukkan ekspresi Thole bermain *smartphone*. Selanjutnya, *shot* 4 ke arah anak-anak kampung yang bermain *engklek* dengan penempatan kamera di posisi 3 dan ukuran *full shot*. Kemudian, posisi kamera kembali ke posisi 1 dengan *close up cut away* yang memperlihatkan ekspresi wajah Thole ketika menyaksikan animasi, yang sebenarnya adalah anak-anak kampung sedang bermain *engklek* tadi pada *shot* 5.

14). *Scene* 20

Scene 20 berlokasi di sekolah, ditandai dengan suara lonceng masuk kelas. Pada situasi tersebut Thole bersama anak Pak Mandor sedang asyik bermain *game* di kantin. Kemudian anak Pak Mandor mengajak Thole agar segera masuk kelas, namun Thole tidak bergeming dan akhirnya ditinggal masuk kelas. Thole malah semakin asyik bermain *game*. Sampai akhirnya, tanpa sepengetahuan Thole, Kepala Sekolah datang dan menarik telinganya. Thole pun tidak menggubris orang yang menarik telinganya. Sampai kedua kalinya, ia baru sadar bahwa orang tersebut adalah Kepala Sekolah.



Gambar 15. Floorplan scene 20
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 13. Shot list scene 20

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Move	Grip	Shot Description	Note
20	1		CU	Eye		Tripod	Petugas sekolah memukul lonceng tanda waktu istirahat sudah habis.	Close up Cut Away
	2		FS	Eye		Tripod	Murid-murid SD berhamburan dan masuk ke dalam kelas	
	3	1	MS	Eye		Tripod	<p>Terlihat Thole dan anak mandor memainkan HP masing2 di sudut kantin pada waktu jam istirahat sekolah, Nampak anak-anak di kantin mulai masuk ke dalam kelas. Sekeliling mereka kemudian nampak sepi.</p> <p>Anak mandor nampak kecewa dengan permainannya dan mengajak Thole</p>	

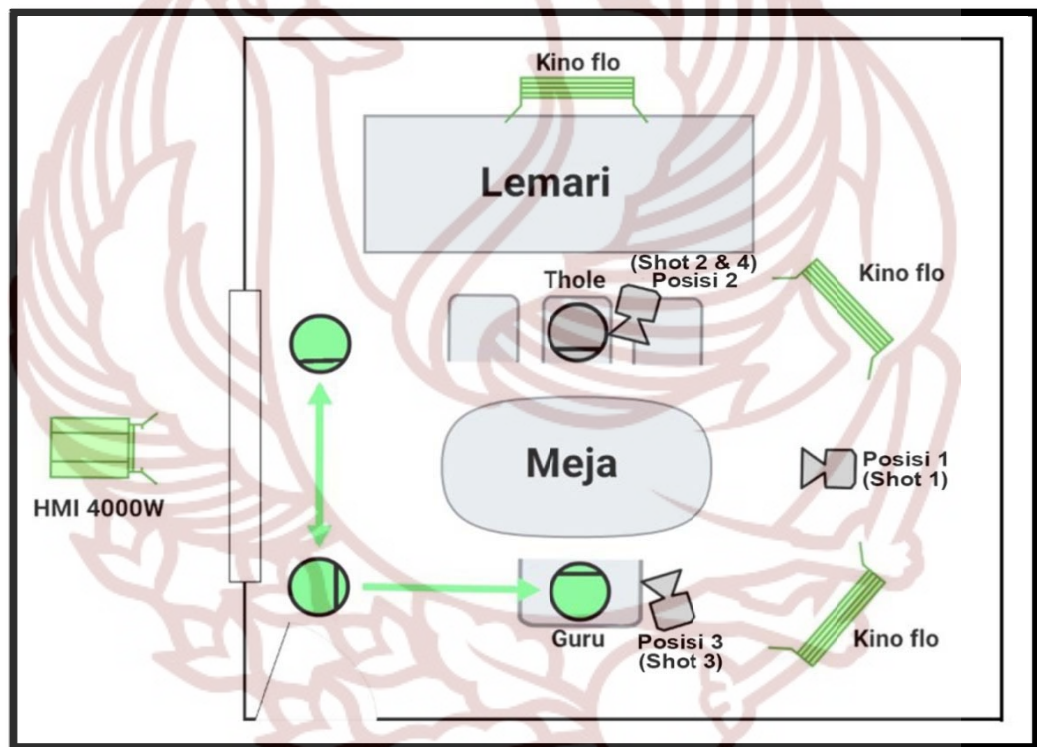
							masuk kelas. Thole menepisnya dan kembali terpaku pada layar HP di depannya. Kemudian anak mandor meninggalkan Thole sendirian.	
	4	2	MCU	Eye	<i>Tilt Up</i>	<i>Tripod</i>	Thole asyik bermain smartphone dan tak berapa lama nampak inframe sebuah tangan menjewer telinga Thole dari belakang. Thole kesakitan dan berusaha menepis tangan tersebut. Tangan tersebut semakin kuat menjewer kuping Thole hingga ia terpaksa meletakkan Hp dan menengok ke belakang. Nampak wajah pak guru melototinya dari belakang.	<i>Close up Cut In</i>

Penempatan posisi kamera pada adegan ini yakni awalnya kamera diposisikan ke *close up cut away* pada lonceng yang dipukul sebagai tanda masuk kelas pada *shot 1*, dilanjutkan ke *shot 2* untuk menunjukkan aktivitas murid-murid yang mulai masuk kelas masing-masing. Kemudian pada *shot 3*, kamera ditempatkan ke posisi 1 secara *still* mengarah ke aktivitas Thole dan anak Mandor yang sedang bermain *game* di samping sebuah kantin, dengan ukuran *frame* kamera *medium shot*. Selanjutnya, posisi kamera bergeser ke posisi 2 pada *shot 4*

dengan ukuran yang berbeda, yakni *medium close up cut in* untuk menekankan reaksi yang terjadi ketika Thole dijewer Kepala Sekolah.

15). *Scene 21*

Adegan pada *scene 21* ini menceritakan Thole yang sedang dihukum oleh Kepala Sekolah akibat tidak menghiraukan bel tanda masuk kelas, pada kejadian tersebut Thole dihukum dan diinterogasi di dalam ruang kantor Kepala Sekolah.



Gambar 16. *Floorplan scene 21*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 14. *shot list scene 21*

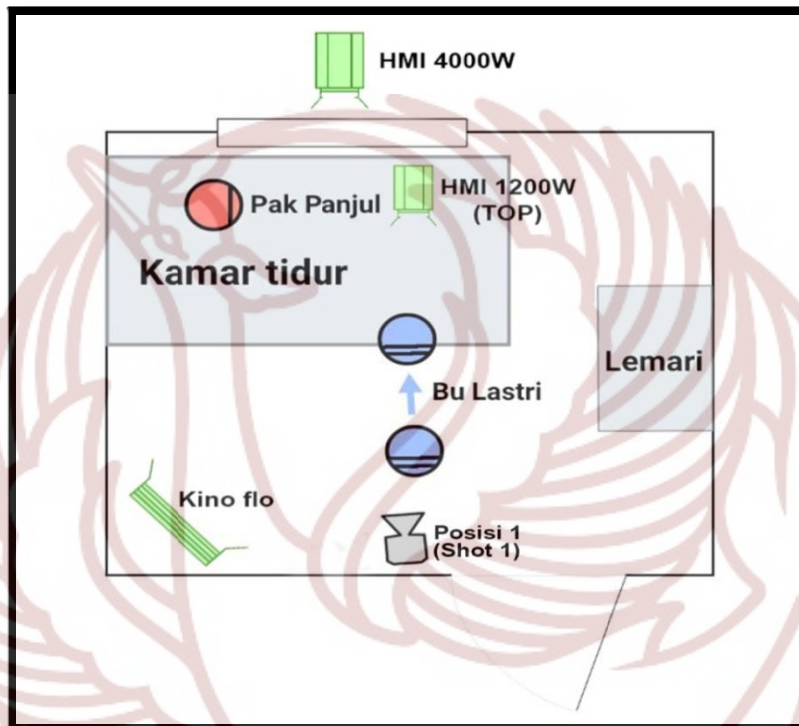
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
21	1	1	FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Thole duduk di dalam ruangan kepala sekolah. Pak guru terlihat mondar-mandir sambil mengotak-atik	Ruang tamu guru

						Smartphone Thole dan tak berapa lama Pak guru duduk di kursi.	
	2	2	MCU	OS	<i>Tripod</i>	Kepala sekolah mengutak atik smartphone Thole Kepala Sekolah : Iki nggone sopo le?	<i>Close up Cut In</i>
	3	3	MCU	Eye	<i>Tripod</i>	Thole : Nggene kulo pak Kepala Sekolah: Tenan nggonmu? (voice over) Thole : Nggih Pak	<i>Close up Cut In</i>
	4	2	MCU	Eye	<i>Tripod</i>	Kepala Sekolah mengambil HP dan menelpon Bu Lastri Kepala Sekolah: Halo, ini saya guru Kepala Sekolah Bisa ke ruang Kepala Sekolah sekarang? Iya, saya tunggu Terima kasih.	<i>Close up Cut in</i>

Penempatan posisi kamera pada adegan ini yakni *shot 1*, kamera ditempatkan ke posisi 1 untuk memperlihatkan keseluruhan ruangan kantor Kepala Sekolah, dengan ukuran *full shot*. Kemudian dilanjutkan *shot 2*, dengan penempatan kamera di posisi 2 secara *over shoulder*, yakni *medium close up cut in* ke ekspresi wajah Kepala Sekolah yang tampak marah. Selanjutnya, kamera ditempatkan ke posisi 3 dengan ukuran *medium close up cut in* ekspresi wajah Thole yang kelihatan takut dan bersalah pada *shot 3*. Kemudian pada *shot 4*, kamera kembali lagi ke posisi 2 dengan ukuran *medium close up cut in* ke ekspresi wajah Kepala Sekolah saat menelepon Bu Lastri, dengan *angle over shoulder*.

16). *Scene 22*

Adegan pada *scene* ke 22 ini memperlihatkan reaksi Bu Lastri yang terkejut saat menerima telepon dari Kepala Sekolah.



Gambar 17. *Floorplan scene 22*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 15. *shot list scene 22.*

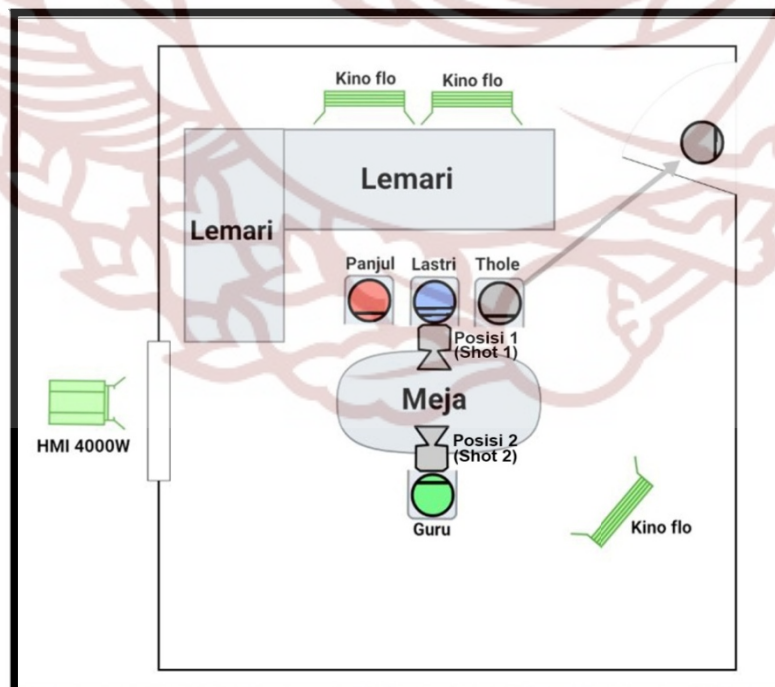
Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Move	Grip	Shot Description	Note
22	1	1	MCU-MS	Eye	Till Down	Tripod	<p>Bu Lastri meletakkan HP kemudian duduk bersebelahan dengan Pak Panjul di kasur dan mereka saling tatap</p> <p>Pak Panjul : Thole ngopo buk?</p> <p>Bu Lastri : Paling</p>	Close up Cut away

							entuk beasiswa, Pak.	
							Pak Panjul : tenanan lo buk?	

Adegan pada *scene 22* ini, kamera hanya ditempatkan pada posisi 1 secara *still* mengarah ke Bu Lastri dengan ukuran *frame medium close up cut away*, karena adegan ini berhubungan dengan aktivitas antara Kepala Sekolah dan Bu Lastri saat keduanya saling berkomunikasi.

17. *Scene 23*

Adegan pada *scene 23* ini menceritakan tentang Kepala sekolah yang memanggil kedua orangtua Thole, yakni Pak Panjul dan Bu Lastri untuk dimintai keterangan atas ulah Thole yang melanggar tata tertib sekolah.



Gambar 18. *Floorplan scene 23*
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

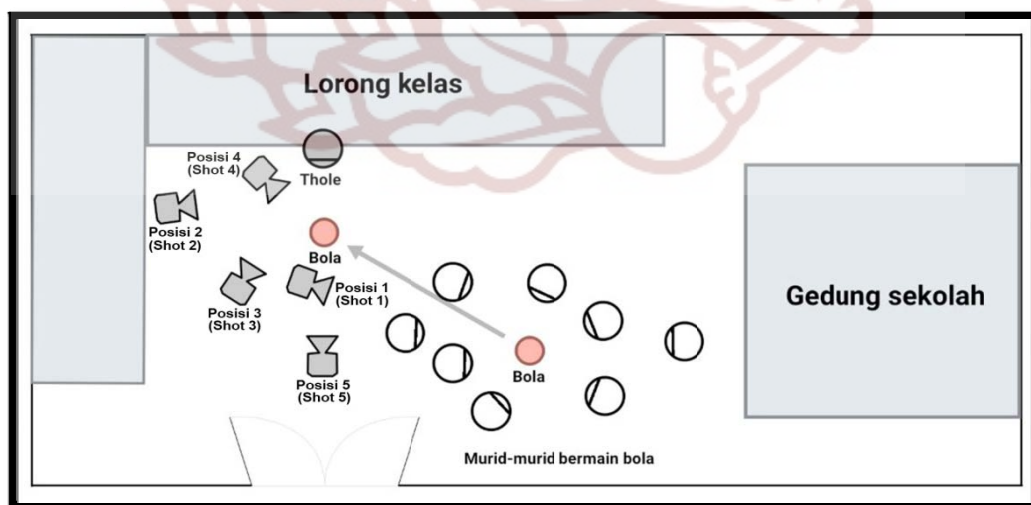
Tabel 16. *Shot List scene 23*

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
23	1	1	CU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat tangan Kepala Sekolah	<i>Close up cut away</i>
	2	2	FS	<i>Eye</i>	<i>Magic arm</i>	<p>Thole, Bu Lastri dan Pak Panjul sedang duduk di depan meja. Mereka menyembunyikan tangan yang basah oleh keringat dingin di bawah meja. Thole menatap kearah kamera dengan muka yang polos namun merasa disudutkan oleh keadaan itu. Bu Lastri menatap kearah kamera dengan sesekali menoleh kesal kearah Thole. Pak Panjul menunduk dan sesekali melihat kearah Bu Lastri dengan kesal. Terdengar suara Pak Guru BP menyuruh Thole untuk keluar. Thole berjalan keluar ruangan dengan santai. Terlihat tangan Pak Guru BP <i>In Frame</i> mengeluarkan smartphone milik Thole dan memutar sebuah video porno.</p> <p>Pak Panjul menunduk lesu dan sangat malu hingga tidak berani menatap Pak Guru Bp ataupun Bu Lastri. Bu Lastri menahan tangis dan mengusap-usap tangannya yang keluar keringat dingin.</p>	

Penempatan posisi kamera pada adegan ini yakni *shot* 1, kamera ditempatkan ke posisi 1 dengan ukuran *frame* secara *close up* ke arah tangan Kepala Sekolah. Kemudian *shot* 2, yakni posisi kamera ditempatkan ke posisi 2 dengan *angle still* menghadap ke arah Pak Panjul, Bu Lastri dan Thole, dengan ukuran *frame* yakni *medium close up* untuk menjelaskan ekspresi ketika diinterogasi Kepala Sekolah.

18. *Scene* 24

Adegan pada *scene* 24 ini menceritakan tentang kekesalan Thole atas kejadian yang menimpanya di sekolah. Thole keluar ruangan Kepala Sekolah dan melamun, sambil melihat-lihat suasana di luar ruangan. Terlihat anak-anak sedang bermain bola di halaman sekolah. Tiba-tiba bola menggelinding tepat ke arahnya, dengan penuh rasa kesal Thole menatap bola tersebut dan kemudian melampiaskannya dengan menendang bola tersebut sambil berteriak “Ra hape-hapenan!!” dan terdengar suara “Pyaarr!!”



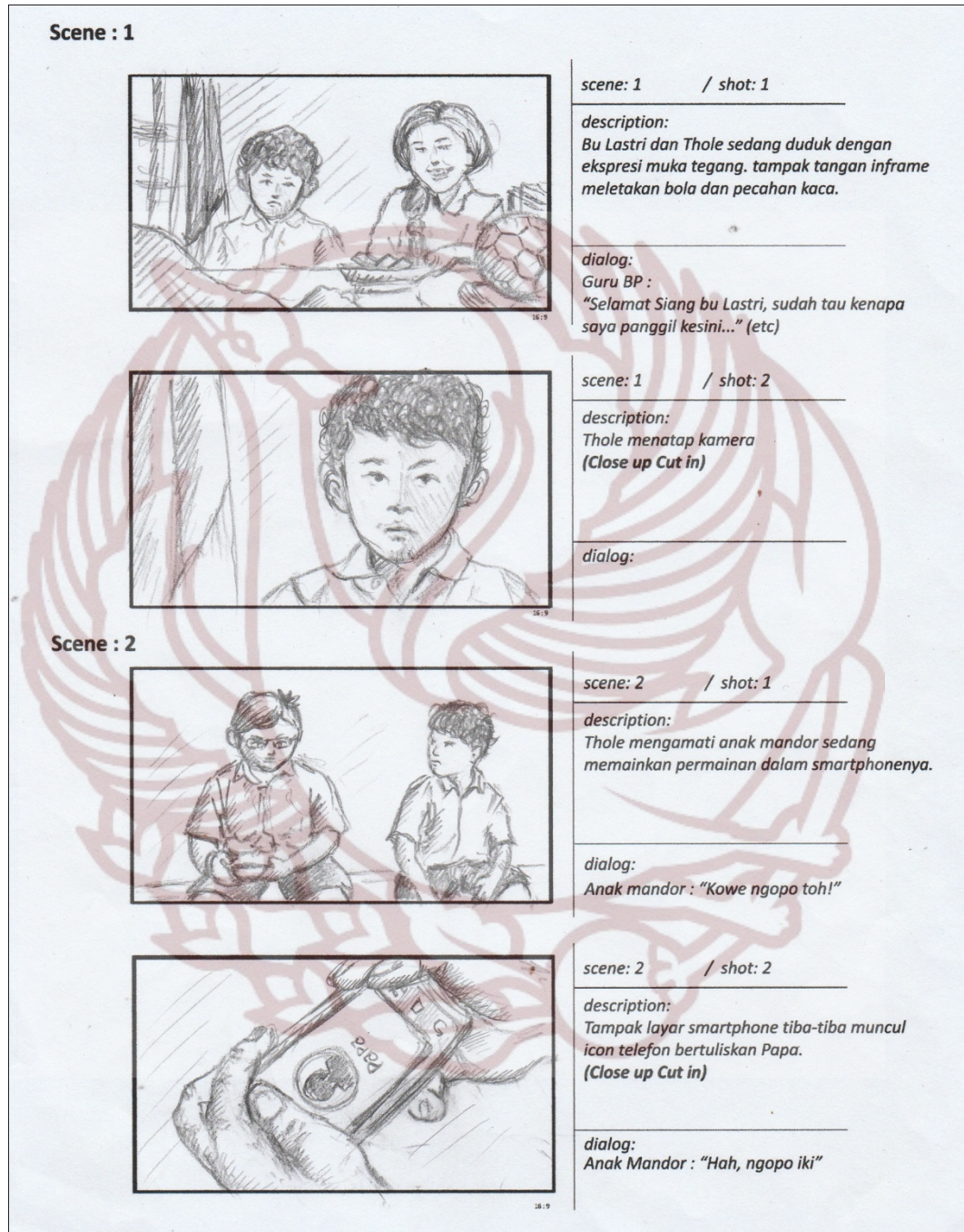
Gambar 19. *Floorplan scene* 24
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Tabel 17. *shot list* scene 24.

Scene	Shot	Posisi	Size	Angle	Grip	Shot Description	Note
24	1	1	FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Anak-anak yang bermain sepak bola	
	2	2	FS	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat Thole duduk di depan ruang kepala sekolah. Thole termangu dan melihat ke arah anak-anak yang bermain sepak bola. Tak berapa lama, inframedia sebuah bola karet merah menggelinding ke arahnya dan berhenti di depannya	
	3	3	CU	<i>Eye</i>	<i>Tripod</i>	Ekspresi Thole kesal	<i>Close up Cut in</i>
	4	4	CU	<i>Low</i>	<i>Tripod</i>	Tampak animasi ayam yang seolah-olah mengajaknya bermain smartphone kembali	<i>Close up Cut Away</i>
	5	5	CU	<i>Low</i>	<i>Tripod</i>	Terlihat kaki Thole menendang karakter ayam tersebut ke arah kamera kemudian black out. Ra hape-hape nan (VO)	<i>Animasi</i>

Penempatan posisi kamera pada adegan ini yakni *shot* 1 ditempatkan ke posisi 1 dengan *frame full shot* ke arah anak-anak yang bermain bola di halaman sekolah. Kemudian *shot* 2, yakni kamera ditempatkan ke posisi 2 ke arah Thole dan bola didekatnya, dengan *frame full shot*. Selanjutnya *shot* 3, kamera ditempatkan ke posisi 3 secara lebih mendekat dengan *frame close up cut in* ke ekspresi wajah Thole dan *shot* 4 ditempatkan di posisi 4 secara *close up cut away* ke arah bola yang sudah berubah menjadi animasi. Dan yang terakhir, kamera ditempatkan ke posisi 5 pada *shot* 5 dengan ukuran *close up* untuk memperlihatkan kaki Thole saat menendang animasi tersebut.

3. Pembuatan Story Board



Gambar 20. Storyboard scene 1 dan scene 2
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



scene: 2 / shot: 3

description:
Thole duduk di sebelah anak mandor yang sedang menerima telfon.

dialog:
Anak Mandor : "iyo, opo pa ?"

Scene : 3



scene: 3 / shot: 1

description:
Mandor selesai berbicara telfon, pak panjul hendak berangkat kembali bekerja namun di tahan oleh pak mandor yang menyuruhnya beristirahat lebih lama. Mandor kemudian melihatkan video di smartphone miliknya

dialog:
Mandor : "Ra sah ngoyo njul, kene lo segeran disek, tak duduhi koleksi anyar"

Scene : 4A



scene: 4A / shot: 1

description:
nampak layar smartphone milik anak mandor memenangkan sebuah stage dalam permainan. (Close up cut away)

dialog:

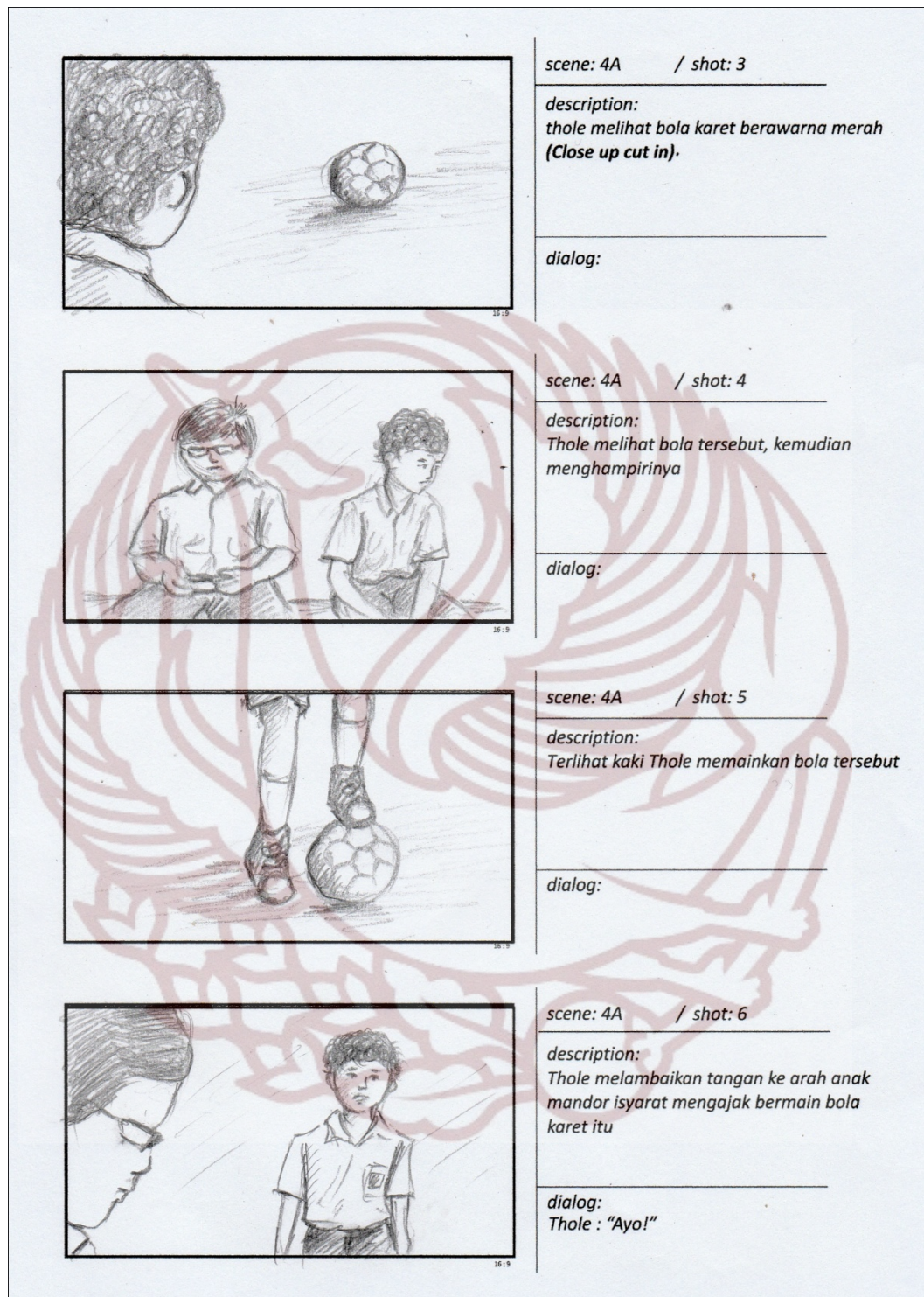


scene: 4A / shot: 2

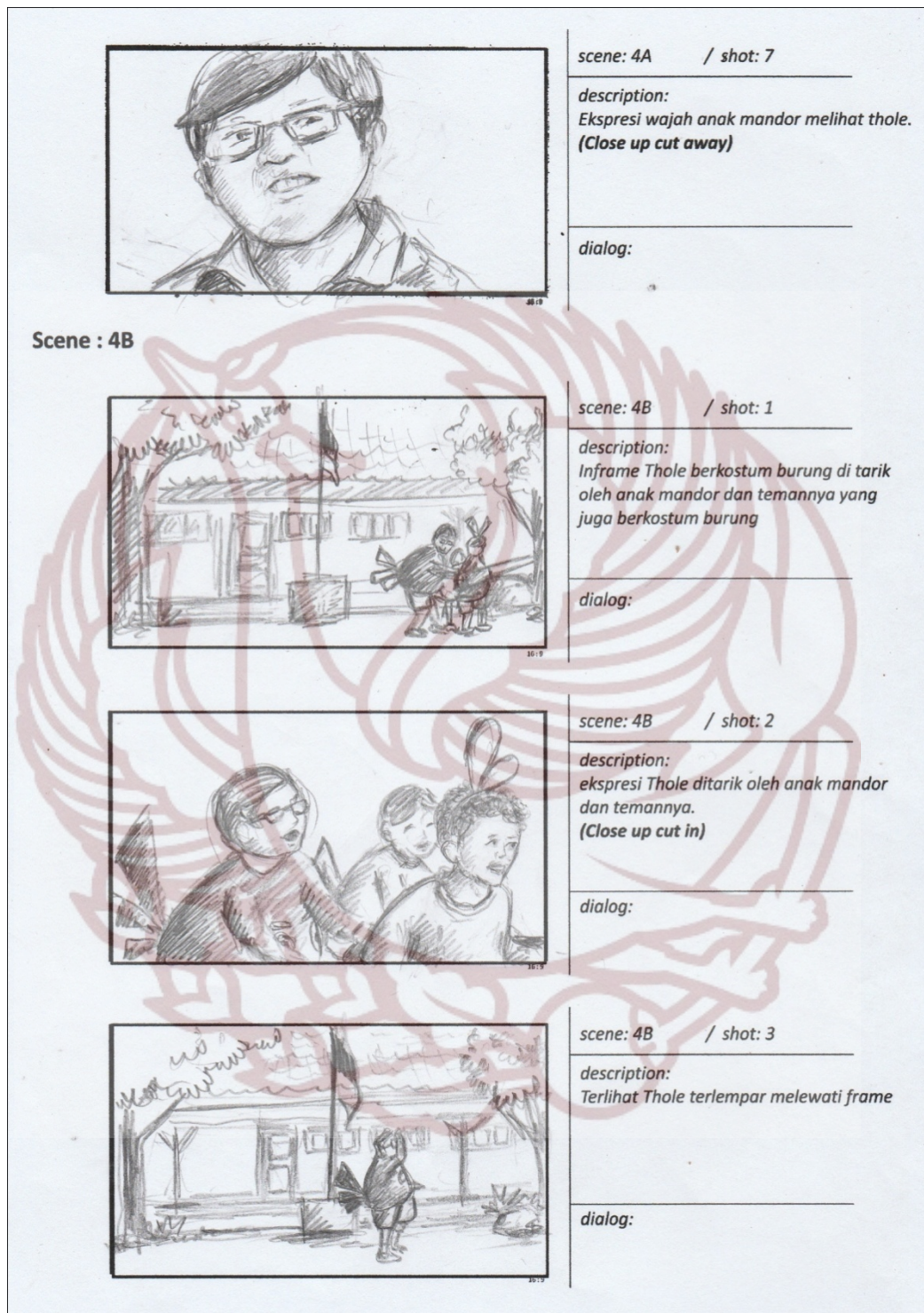
description:
Thole menunggu antrian anak mandor selesai memainkan smartphone miliknya dengan wajah lesu. tiba-tiba thole melihat sesuatu, yang membuat ekspresinya berubah

dialog:
Thole : "Wah menang koe, ndi aku njileh genti"... (etc)

Gambar 21. Storyboard scene 3 dan scene 4A
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 22. Storyboard scene 4A
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 23. Storyboard scene 4B
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

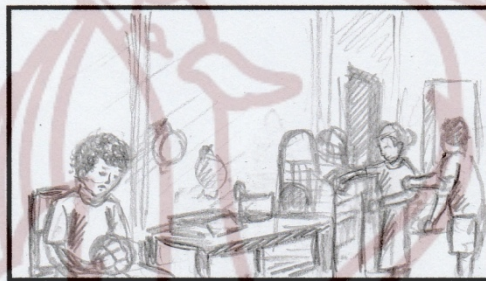


scene: 4B / shot: 4

description:
terlihat anak mandor dan
temannya senang melihat Thole terlempar
jauh.
(Close up cut in)

dialog:

Scene : 7



scene: 7 / shot: 1

description:
Terlihat Thole sedang bermain bola dan
Bu Lastri sedang menata piring, kemudian
Pak Panjul datang menyerahkan uang pada
Bu Lastri

dialog:



scene: 7 / shot: 2

description:
Dialog antara Pak Panjul dan Thole mengenai
penawaran Pak Panjul membelikan
smartphone baru kepada Thole

dialog:
Pak Panjul : Le,gelem ra hapemu diganti seng
anyar?? seng model saiki

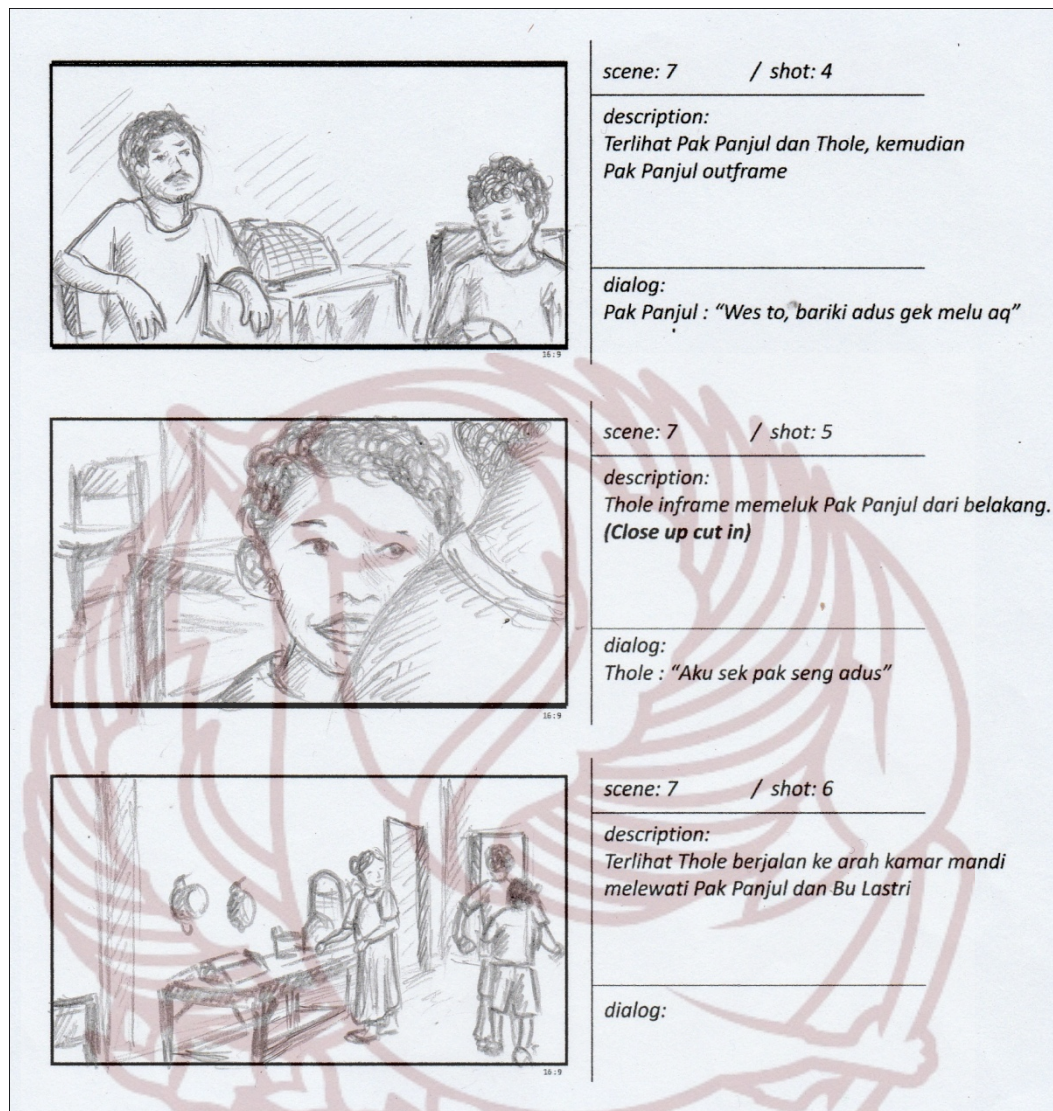


scene: 7 / shot: 3

description:
Terlihat Pak Panjul dan Bu Lastri berdebat
soal keinginan Pak Panjul membelikan
Thole smartphone baru

dialog:

Gambar 24. Storyboard 4B dan scene 7
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 25. Storyboard scene 7
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

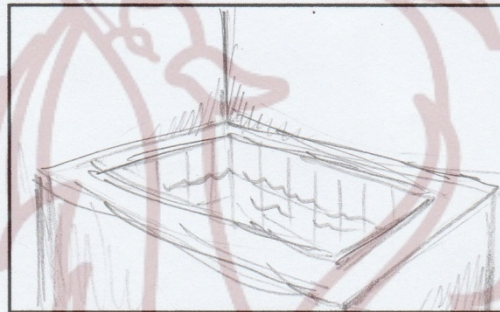
Scene : 8



scene: 8 / shot: 1

description:
Thole Mengantungkan baju

dialog:



scene: 8 / shot: 2

description:
Thole melihat bak kamar mandi

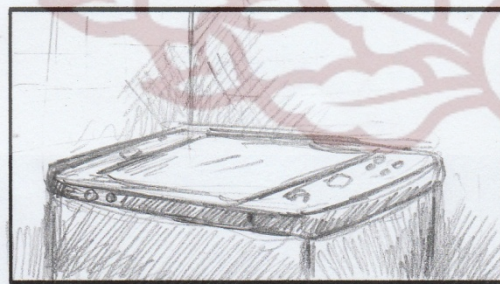
dialog:



scene: 8 / shot: 3

description:
Wajah thole bersinar melihat bak mandi
berubah menjadi smartphone besar

dialog:

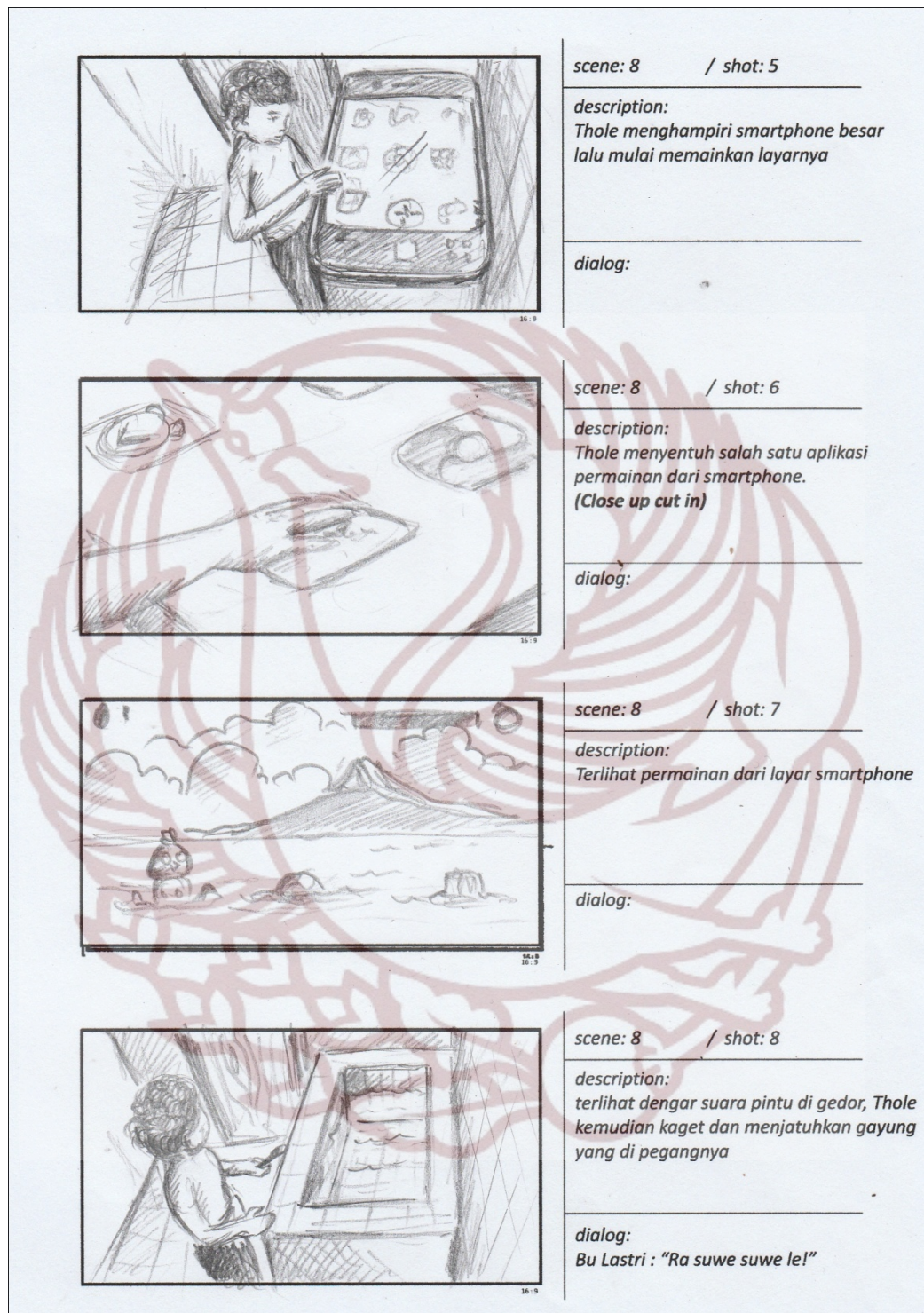


scene: 8 / shot: 4

description:
terlihat bak mandi berubah menjadi
smartphone besar

dialog:

Gambar 26. Storyboard scene 8 shot 1-4
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 27. Storyboard scene 8 shot 5-8
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 10A



scene: 10A / shot: 1

description:
Terlihat ekspresi Thole sedang mengayuh sepeda

dialog:

Scene : 10B



scene: 10B / shot: 1

description:
tampak suasana ramai pagi hari depan SD, murid2 berlalu lalang masuk. nampak stang motor milik pak panjul inframe

dialog:
Anak Mandor : "pak! engko neg uwis balik tak PING!!!"



scene: 10B / shot: 2

description:
Ekspresi pak panjul. .
(Close up cut in)

dialog:
Pak panjul : "Oke siap!! Eh PING! kui opo?"



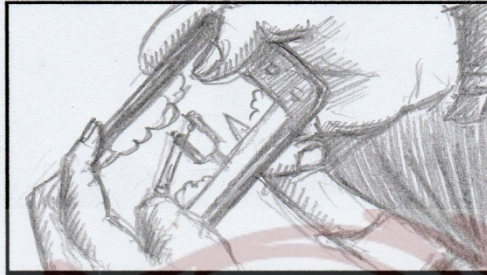
scene: 10B / shot: 3

description:
Anak mandor masuk ke dalam sekolah

dialog:

Gambar 28. Storyboard scene 10A dan 10B
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 11A



scene: 11A / shot: 1

description:

Terlihat jari tangan yang tidak sabar menunggu layar smartphone yang berwarna putih, kemudian perlahan lahan layar putih tersebut muncul karakter2 lucu angry bird

dialog:



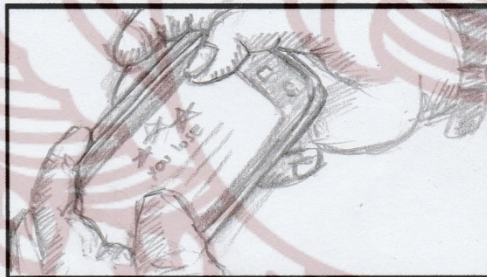
scene: 11A / shot: 2

description:

Ekspresi thole melihat anak mandor bermain game, wajah kesal nampak dari raut wajahnya. thole ingin sekali meminjam smartphone milik anak mandor.

dialog:

Anak Mandor : "Wahh.. kalah!"
Thole : "Ndi aku njileh genti" (etc)



scene: 11A / shot: 3

description:

terlihat permainan angry bird melontarkan musuhnya di layar smartphone.
(Close up cut in)

dialog:



scene: 11A / shot: 4

description:

nampak hendak meminjam smartphone milik anak mandor, namun di tolak oleh nya. Wajah Thole nampak kesal, kemudian ia pergi.
outframe

dialog:

Gambar 29. Storyboard scene 11A
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 11A



scene: 11A / shot: 5

description:

Thole berjalan kemudian langkah nya terhenti karena melihat sebuah bola

dialog:

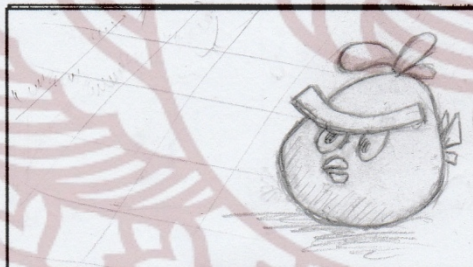


scene: 11A / shot: 6

description:

Thole menatap bola tersebut dan memikirkan sesuatu yang licik.
(Close up cut in)

dialog:



scene: 11A / shot: 7

description:

terlihat bola dan seketika itu bola berubah menjadi ayam.
(Close up cut away)

dialog:

Scene : 11B



scene: 11B / shot: 1

description:

anak mandor menggunakan kostum burung berteriak ketakutan ditarik oleh Thole menggunakan ketapel besar, Anak Mandor terlontar hingga melewati frame

dialog:

Gambar 30. Storyboard scene 11A dan 11B
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 12



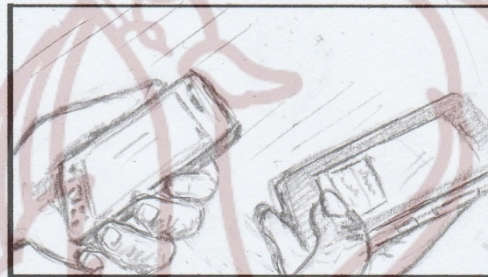
scene: 12 / shot: 1

description:

Pak Panjul masuk kedalam tenda angkringan yang di dalamnya nampak pak mandor sedang menelpon.

dialog:

Mandor : "Pie? mau ra telat to anak ku ?" (etc)



scene: 12 / shot: 2

description:

terlihat mandor menkonfirm kiriman video porno yang dia kirim lewat bluetooth di hp pak panjul.

(Close up cut in)

dialog:



scene: 12 / shot: 3

description:

Mandor dan Pak Panjul tengah ayik melihat video di HP milik mereka

dialog:



scene: 12 / shot: 4

description:

terlihat pak panjul melihat video porno di Hp nya.

(Close up cut in)

dialog:

Gambar 31. Storyboard scene 12
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 13



scene: 13 / shot: 1

description:

Nampak Bu guru berbicara di depan menerangkan pelajaran menggambar

dialog:

Guru : "Menggambar hari ini tema nya pemandangan, anak-anak yang sudah selesai boleh di kumpulkan tapi jangan asal-asal an."



scene: 13 / shot: 2

description:

Terlihat suasana kelas

dialog:



scene: 13 / shot: 3

description:

thole sedang menatap kertas gambarnya yang masih kosong

dialog:



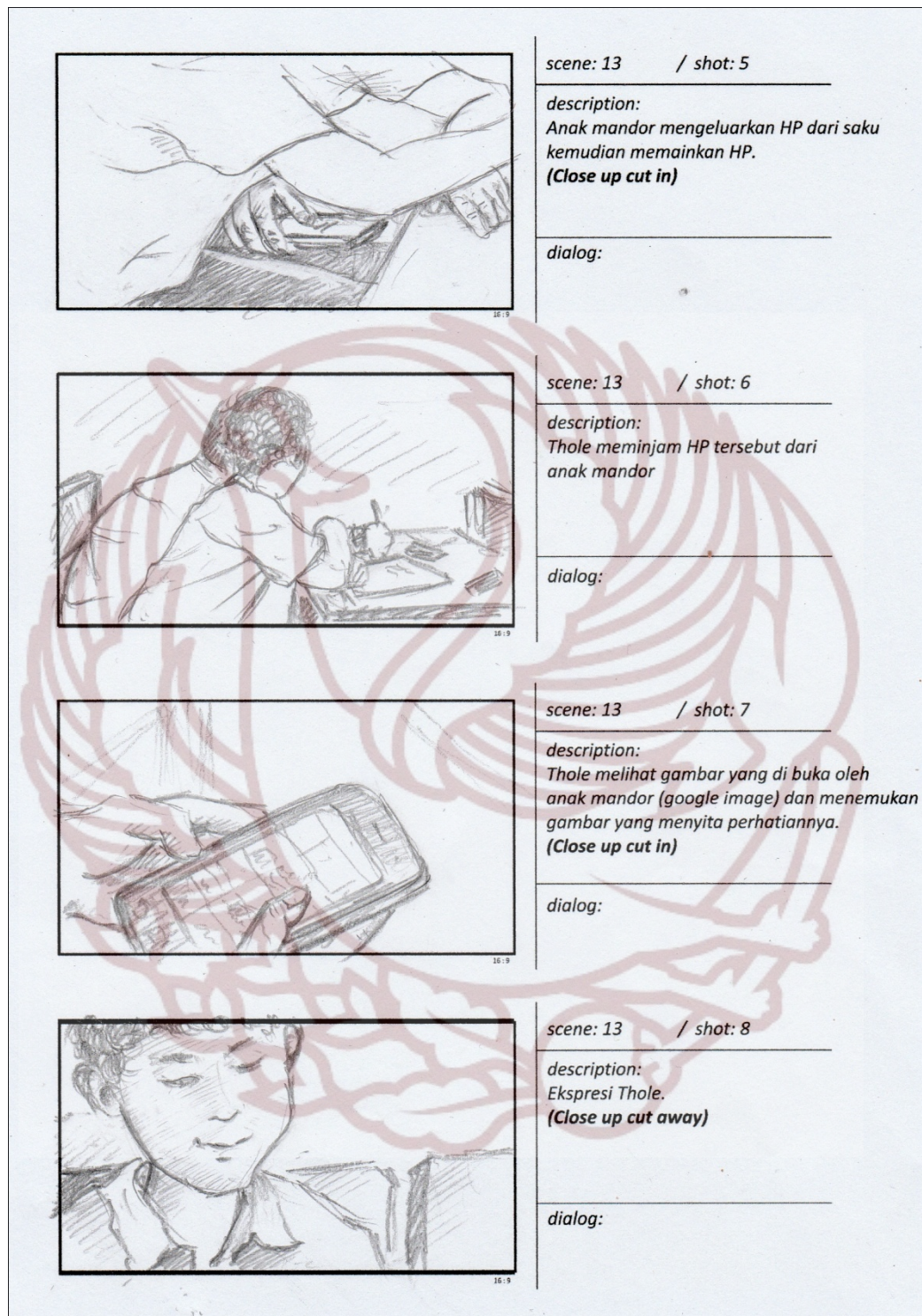
scene: 13 / shot: 4

description:

Terlihat murid-murid serius menggambar namun Thole sudah tidak sabar ingin pulang kerumah dan mengemasi buku-bukunya dalam laci kemudian meresletingkan tasnya.

dialog:

Gambar 32. Storyboard scene 13
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 33. Storyboard scene 13
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 14



scene: 14 / shot: 1

description:

Terlihat seorang pelukis sedang berada di depan sebuah area persawahan yang luas. Thole berjalan in frame menemui pelukis itu dan mengamati apa yang di lakukan oleh pelukis itu.

dialog:



scene: 14 / shot: 2

description:

tampak thole yang sedang mengamati kemudian akhirnya mengajak berbicara pelukis

dialog:

Thole : "nggambar opo mas"? (etc)



scene: 14 / shot: 3

description:

tampak pelukis merasa terganggu kemudian memalingkan perhatian nya kepada Thole

dialog:

Pelukis : "opo toh ? pingin tak ajari?" (etc)



scene: 14 / shot: 4

description:

Thole tersenyum dan menganggukan kepala

dialog:

Gambar 34. Storyboard scene 14
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

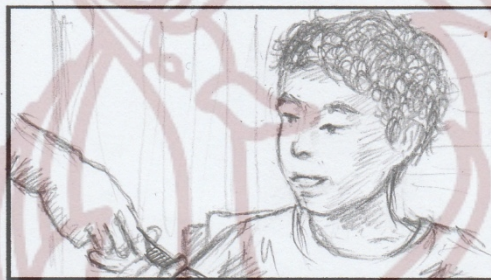
Scene : 17



scene: 17 / shot: 1

description:
Thole terlihat makan dengan lahap. Bu Lastri mendekat ke Thole dan membawakan Smartphone kepadanya.

dialog:
Bu Lastri : "Nyo le gowonen, nggo dolanan sag senengmu"

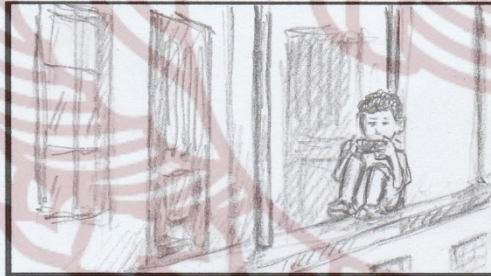


scene: 17 / shot: 2

description:
Thole mengalihkan pandangan dari piringnya ke smartphone yang di sodorkan padanya.
(Close up cut in)

dialog:
Thole : "tenan buk?"

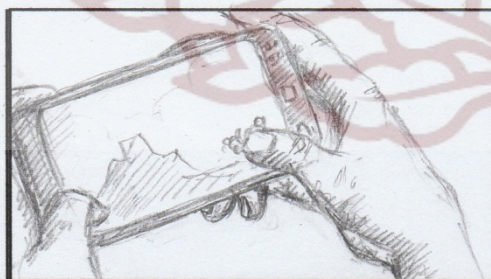
Scene : 18



scene: 18 / shot: 1

description:
Terlihat Thole bermain game di teras rumahnya

dialog:

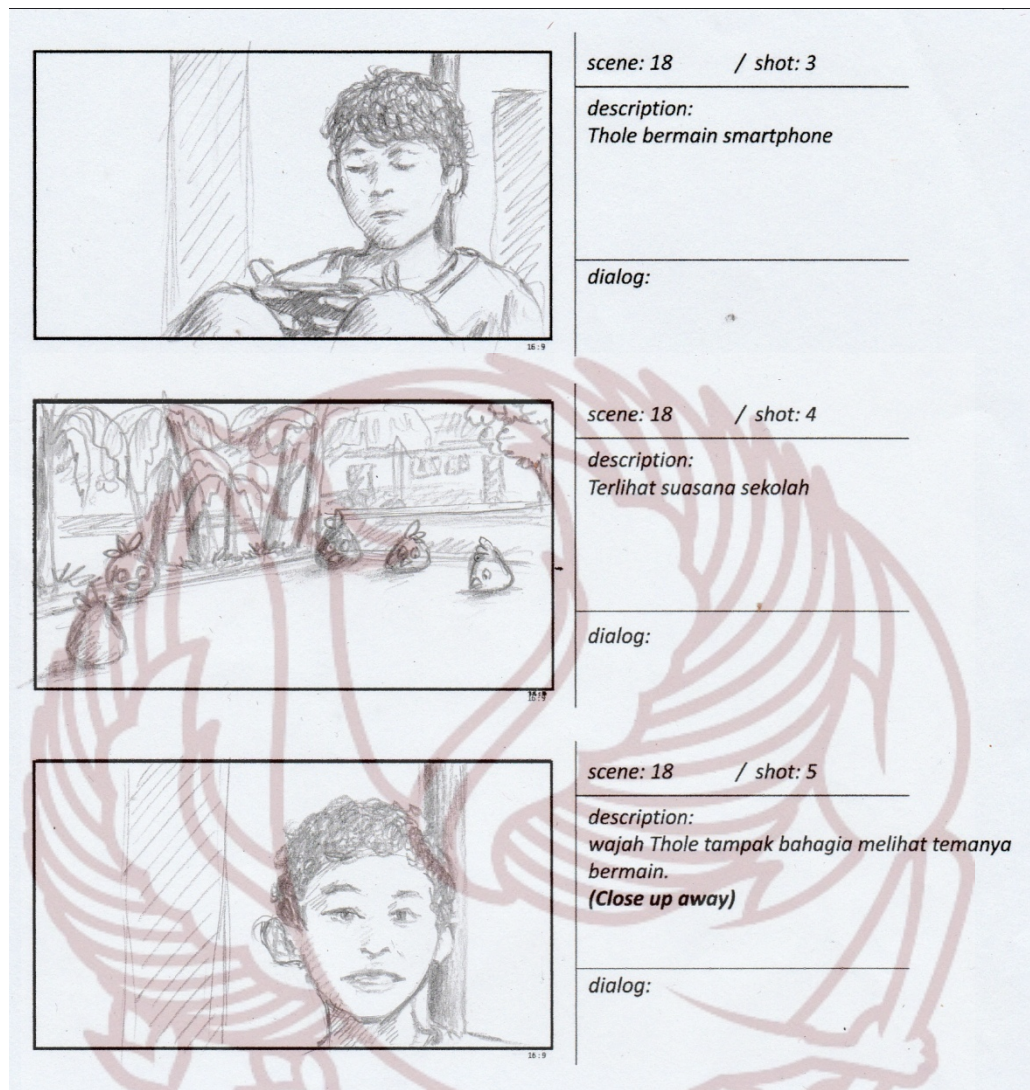


scene: 18 / shot: 2

description:
Terlihat permainan di smartphone.
(Close up cut in)

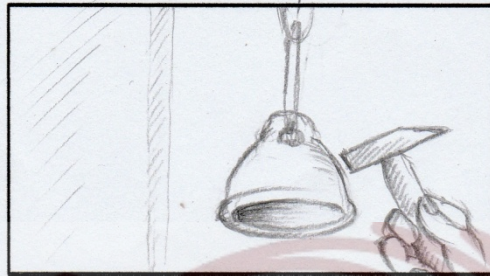
dialog:

Gambar 35. Storyboard scene 17 dan 18
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 36. Storyboard scene 18
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 20



scene: 20 / shot: 1

description:
Petugas sekolah memukul lonceng tanda waktu istirahat sudah habis.
(Close up cut away)

dialog:



scene: 20 / shot: 2

description:
murid-murid SD nampak berhamburan masuk ke ruang kelas

dialog:



scene: 20 / shot: 3

description:
Thole dan anak mandor tampak asyik memainkan smartphonanya dan tidak menghiraukan siapapun. anak mandor outframe beranjak masuk kelas

dialog:



scene: 20 / shot: 4

description:
Terlihat penjual kantin meneriaki Thole, namun Thole diam saja tidak mengubris. kemudian nampak tangan Inframe menjewer kuping Thole.
(Close up cut in)

dialog:

Gambar 37. Storyboard scene 20
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 21



scene: 21 / shot: 1

description:
Thole duduk di dalam ruangan kepala sekolah, pak guru terlihat mondar-mandir sambil mengotak atik smartphone thole dan tak berapa lama Pak guru duduk di kursi

dialog:



scene: 21 / shot: 2

description:
kepala sekolah mengotak atik smarphone.
(Close up cut in)

dialog:
Kepsek : "Iki nggone sopo le?"



scene: 21 / shot: 3

description:
nampak Thole sedang di introgasi oleh kepala sekolah

dialog:
Thole : "nggene kulo pak" (etc)



scene: 21 / shot: 4

description:
kepala sekolah mengambil hape dan menelpon Bu Lastri

dialog:
Kepsek : "halo, ini saya guru kepala sekolah, bisa ke sekolah sekarang?" (etc)

Gambar 38. Storyboard scene 21
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

Scene : 22

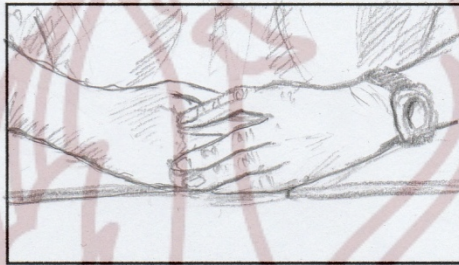


scene: 22 / shot: 1

description:
Bu Lastri meletakkan HP kemudian duduk
bersebelahan dengan Pak Panjul di kasur dan
mereka saling tatap.
(Close up cut away)

dialog:
Pak Panjul: "Thole ngopo buk ?"

Scene : 23



scene: 23 / shot: 1

description:
Terlihat tangan Kepala sekolah.
(Close up cut away)

dialog:



scene: 23 / shot: 2

description:
tampak pak panjul, bu lastri dan thole di ruang
kepala sekolah, kemudian beranjak keluar
ruangan atas perintah kepala sekolah.

dialog:

Scene : 24

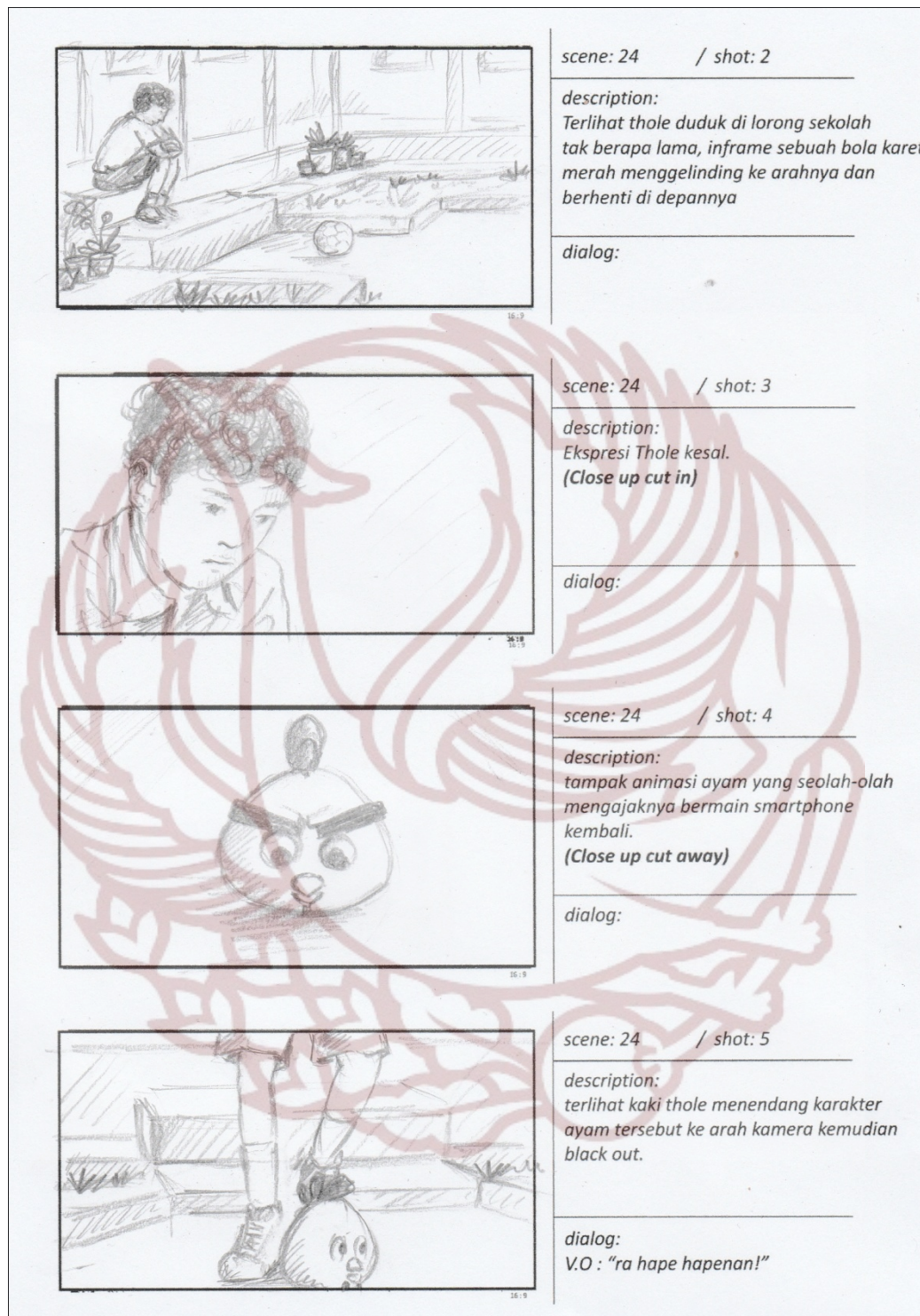


scene: 24 / shot: 1

description:
anak-anak tampak bermain bola kegirangan

dialog:

Gambar 39. Storyboard scene 22, 23, dan 24
(Sumber: Permana Yuli, 2015).



Gambar 40. Storyboard scene 24
(Sumber: Permana Yuli, 2015).

4. Survei dan Pemilihan Lokasi

Setelah upaya analisis tema dilakukan, langkah selanjutnya dilakukan dengan jalan survei dan pemilihan lokasi bersama sutradara sejak minggu ketiga dan keempat bulan April 2015. Pengamatan awal terhadap fenomena penggunaan *smartphone* di kalangan anak-anak juga dilakukan untuk mensinkronkan antara ide garapan dengan realitas yang terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menunjang untuk menciptakan *mood visual* penata kamera. Kerjasama antara penulis naskah, sutradara, dan penata kamera dalam mengumpulkan data-data lokasi, menjadi sebuah pertimbangan dalam menentukan lokasi produksi sesuai konsep visual yang telah disepakati. Pertimbangan lokasi yang diambil meliputi kesesuaian lokasi dengan konsep *visual* yang diinginkan sutradara; *budget*; pertimbangan jarak, lokasi dan waktu; proses dan prosedur perijinan; serta properti tambahan yang harus disediakan tim *art*. Berdasarkan survei dan pemilihan lokasi, maka didapatkan lokasi sebagai berikut:

a. Lokasi Sekolah

Lokasi Sekolah menggunakan SD Negeri Klaseman yang beralamat di Klaseman, RT. 02/RW. No.2, Gatak, Sukoharjo. Pertimbangan pertama memilih lokasi ini karena dinilai cocok dengan konsep visual yang diinginkan sutradara. Kedua, karena lokasi rumah berada di daerah pedesaan, sehingga kebisingan jalan dapat teratasi. Selain itu *base camp* yang dapat digunakan untuk beristirahat para kru serta menyimpan peralatan *shooting* juga tidak jauh dari lokasi ini.



Gambar 41. Lokasi Sekolah
(Dok. Permana Yuli, 2015).

b. Lokasi Rumah I

Pertimbangan pertama dalam memilih lokasi rumah ditinjau dari segi artistik. Lokasi rumah di desa Gatak, Sukoharjo ini selain berdekatan dengan lokasi sekolah juga sudah cocok dengan konsep visual film, sehingga tim artistik hanya perlu sedikit membenahi dan menambahkan properti-properti yang dibutuhkan dalam film. Kedua, lokasi ini juga memiliki dapur dan halaman yang lumayan luas sehingga memudahkan tim *lighting* untuk menata lampu. Gambar dapur seperti yang terlihat di bawah tersebut terkesan merakyat dan sangat mendekati realita masyarakat pada umumnya.



Gambar 42. Lokasi dapur
(Dok. Permana Yuli, 2015).

c. Lokasi Rumah II

Pertimbangan memilih lokasi kamar mandi yang tembok atapnya terbuka dapat memudahkan dalam menata lampu dan kamera. Lokasi yang terlihat pada gambar di bawah membuat penata lampu dan kamera leluasa untuk bergerak menentukan letaknya. Mengingat kamar mandi merupakan ruang yang cukup sempit, sehingga penata kamera harus memberikan solusi pemilihan lokasi yang tepat.

Pemilihan ruang kamar mandi juga menyesuaikan kebutuhan untuk *scene* animasi, karena berhubungan dengan tehnik *green screen* agar membuat bak mandi seolah-olah berubah menjadi *smartphone* yang besar. Pengaplikasian *green screen* tersebut, membutuhkan lumayan banyak *lighting* agar menghasilkan cahaya yang merata, sehingga memudahkan dalam proses editing.



Gambar 43. Lokasi kamar mandi yang dijadikan untuk membuat teknik *green screen*.
(Dok. Permana Yuli, 2015).

d. Lokasi *Counter Handphone*

Dasar pemilihan lokasi di *counter handphone* adalah cerita dan tema yang diangkat mengenai fenomena penggunaan *smartphone* sehingga *setting* tersebut memiliki keterhubungan. Ruang dan materi-materi pada lokasi *counter handphone* selalu berhubungan dengan keberadaan aktivitas jual-beli *handphone*, sehingga menunjukkan relasi antara *smartphone* yang dikehendaki dalam tema cerita dengan realitasnya.



Gambar 44. Lokasi *counter* jual-beli *handphone*
(Dok. Permana Yuli, 2015).

e. Lokasi Area Persawahan

Pertimbangan dalam memilih area persawahan dikarenakan lokasinya tidak begitu jauh dengan lokasi *base camp*, sehingga mudah dalam mengatur jadwal *shooting*. Pertimbangan yang paling pokok adalah lokasi persawahan tersebut jarang dilewati orang-orang. Lokasi ini sangat menunjang proses produksi, sehingga menghasilkan kualitas audio yang bagus, tidak terlalu bising, dan tidak terlalu banyak aktivitas orang berlalu-lalang. Selain itu, sisi artistik persawahan dapat membuat suasana dramatis pada *scene* dialog antara pelukis dengan *Thole*.



Gambar 47 Lokasi persawahan untuk membuat suasana dramatis pada *scene* pelukis dengan *Thole*.
(Dok. Permana Yuli, 2015).

f. Lokasi *Angkringan*

Pertimbangan memilih lokasi ini adalah perijinan yang mudah, berdekatan dengan lokasi sekolahan dan *base camp*. Meskipun lokasi tersebut cukup ramai, namun penata kamera mengatasi dengan cara mengarahkan unit lokasi untuk mengatur dan mengkondisikan lalu-lalang keramaian orang-orang dan kendaraan yang melintas. Beberapa kru ditempatkan pada jarak tertentu untuk

memberitahukan kondisi keramaian, sementara penata kamera dan kru kamera dapat memfokuskan kerja produksinya di lokasi *angkringan*.



Gambar 48. Lokasi *angkringan*
(Dok. Permana Yuli, 2015).

5. Pemilihan *Crew*

Pemilihan *crew* dilakukan sebelum praproduksi dan dalam proses produksi selalu membutuhkan kerjasama tim, agar produksi dapat berjalan dengan lancar. Tahapan dalam memilih *crew* dengan membentuk tim inti yang terdiri dari dua bagian, yakni tim managerial dan tim produksi. Tim managerial terdiri dari produser, *line producer*, *unit manager*, unit lokasi, dan *talent* koordinasi. Setelah tim managerial terbentuk, lalu membentuk tim produksi yang terdiri dari sutradara, penata kamera, *gaffer*, penata artistik, *wardrobe*.

Selanjutnya, setelah tim produksi terbentuk, setiap divisi diberi tanggung jawab membentuk timnya masing-masing. Penjelasan mengenai pembagian tugas kerja masing-masing divisi dapat dijelaskan secara spesifik sebagai berikut:

Tabel 18. *Crew List*

No	DIVISI	JOB DESK	NAMA	CONTACT PERSON
1	<i>Production Departement</i>	<i>Producer</i>	Ivan Pradipta	085725674411
			Permana Yuli	087836400683
		<i>Line Producer</i>	Yoga Alifa Rizky	081390865240
		<i>Unit Manager</i>	Dewi Cimpluk	085642093067
		<i>Location Manager</i>	Rahmat Indiarjo (Joe)	085867192995
		<i>Location Manager 2</i>	Helvana	085755788745
		<i>Technical Support</i>	Alim	085741534348
		<i>Talent Koordinator</i>	Ana Maharani	087856243656
		<i>Asisten Talent Koordinator</i>	• Sri Rahayu • Fitri Imoy	089670352413
		<i>Driver 1</i>	Akbar Rizky	085728391808
2	<i>Director Department</i>	<i>Sutradara</i>	Ivan Pradipta	082136919406
		<i>Asisten Sutradara 1</i>	Dewi Brown	085749025535
		<i>Asisten Sutradara 2</i>	RB. Riza Budi Utomo	085642103044
		<i>Script Continuity</i>	Igi	08121416080
		<i>Klepper</i>	Igi	08121416080
	<i>DOP</i>	<i>DOP</i>	Permana Yuli	087836400683
		<i>Asisten Kamera</i>	Agung Samely	085646744181
		<i>Camera Person</i>	Janu Joni	085725493150
	<i>Lighting</i>	<i>Gaffer</i>	Fajar Ritus	085647025805
		<i>Lightingman</i>	Iema	

			Yayan	085729959907
			Reo Sagita	089655990788
3	<i>Art Department</i>	<i>Art Director</i>	Dwiki Yudhistira	082138816522 08966216664
		<i>Master Prop</i>	Ryan	089629167294
		<i>Set Property 1 + Driver Art</i>	Zarvian	082242921383
		<i>Set Property 2</i>	Evan Mahadika	085227290141
		<i>make up Wardrobe</i>	Dyah Puji Astuti	081326146525
4	<i>Sound Department</i>	<i>Sound Recordist</i>	Nanang Prasetyo	082243934564
		<i>Boomer</i>	Jwala Candra	089689041349
5	<i>Editing Department</i>	<i>Editor & Loader</i>	Gigih Putra P	087736106314
		<i>Editor Online</i>	Satria Veryansyah	
		<i>Animator 1</i>	Koko Is Prayogo	085606660657
		<i>Animator 2</i>	Dzaari Qolbii	08975066464
		<i>Sound Designer</i>	Bagus TWU	
		<i>Music Illustrator</i>	Sigit Pratama	081337452481
6	BTS	Foto	Fikri Kariri	
		Video	Ravik Panges	089673378903

6. Persiapan Alat Produksi

Pemilihan alat pada departemen kamera adalah tanggung jawab seorang penata kamera, yakni mempertimbangkan kualitas, kemampuan mobilitas, efektifitas, serta anggaran dana. Peralatan yang dipilih harus mampu memfasilitasi

segala keperluan untuk mewujudkan konsep visual yang telah direncanakan.

Peralatan yang digunakan untuk keperluan produksi antara lain:

a. Kamera

Produksi film *Thole* menggunakan kamera Sony A7S. Spesifikasi kamera ini memiliki sensor *full frame* dengan resolusi (pixel) yang tidak banyak yakni 12 MP. Sementara, ISO yang ditawarkan mencapai ISO 400.000, sehingga tidak banyak memiliki masalah dalam pengambilan gambar pada kondisi cahaya yang gelap dan kamera ini juga memiliki spesifikasi *dynamic range* yang sangat tinggi. Selain itu, alasan menggunakan kamera ini adalah sangat mudah dan praktis untuk mobilitas.

Selain kelebihan yang ditawarkan pada jenis kamera Sony A7S, kamera ini juga mempunyai beberapa kelemahan antara lain tidak banyaknya *vendor* yang menyewakan lensa Sony, sehingga membutuhkan *converter* tambahan agar bisa disiasati dengan menggunakan lensa merek lain. Sementara itu, untuk perekaman audio harus menggunakan alat tambahan, karena hasil dari kamera kurang bagus.



Gambar 47. Perpaduan antara Sony A7S dengan Rigs Redrock Micro dan Monitor Wondlan 7 inch
(Sumber: Fikri, 2015).

Kapasitas durasi baterai kamera Sony A7S ini juga sedikit dan hanya mampu bertahan selama 30 menit, sehingga membutuhkan setidaknya 3 baterai cadangan agar tidak mengganggu jalannya produksi, namun dari sekian kelemahan yang ada pada kamera Sony A7S tetap menjadi pilihan utama sebagai alat perekam *visual* pada film *Thole*. Kamera jenis ini juga dipadukan dengan *Rigs Redrock Micro* dan menggunakan tambahan monitor *Wondlan* 7 inci.

b. Lensa

Variasi jenis lensa yang digunakan untuk mewujudkan konsep *close up* yang akan digarap, pada dasarnya ada tiga macam kebutuhan lensa yang diperlukan yaitu *wide*, *tele* dan *macro*. Selain *focal length*, pertimbangan lainnya adalah bukaan diafragma pada lensa. Bukaan diafragma yang kecil menjadi pilihan utama, karena untuk menghasilkan ruang tajam yang lebih sempit. Penggunaan bukaan diafragma yang kecil dan *focal length* berpengaruh besar terhadap warna yang dihasilkan.

Semua pengambilan gambar dalam film ini akan menggunakan lensa *fix*. Sementara untuk pemilihan lensa dalam film ini menggunakan lensa *Samyang T1.5 VDSLR*. Selain karena lensa ini adalah lensa manual, di bagian *ring focus* pada lensa ini juga bergerigi dan mempunyai diameter lensa 72 mm, sehingga tidak perlu *ring* tambahan untuk dipadukan dengan *focus puller* dan hasilnya lebih *smooth* saat memutar *ring focus*. Selain *body* yang terbuat dari bahan berkualitas tinggi yang tahan di berbagai cuaca, kualitas lensa yang dipakai mempunyai

tingkat *Chromatic Aberration* yang terbilang rendah jika dibandingkan dengan lensa seri lain. Lensa seri ini juga mempunyai tingkat ketajaman yang tinggi.



Gambar 48. Lensa Samyang T1.5 VDSLR
(Dok. Permana Yuli, 2015).

c. Lampu

Lampu yang digunakan untuk menambah cahaya pada saat pengambilan gambar dalam film ini adalah lampu jenis HMI 4000W dan 1200W. HMI (Hydrargyrum Medium-Arc Iodide) adalah jenis *lighting* yang tidak memakai lampu pijar sebagai penghasil cahayanya. Lampu ini menghasilkan temperatur warna sekitar 5600 Kelvin atau setara dengan suhu siang hari. Pemilihan jenis lampu ini dikarenakan cahaya yang dihasilkan berwarna putih, sehingga akan menghasilkan warna yang lebih baik. Selain itu, kelebihan lain dari kamera ini yakni lebih memudahkan *shooting* pada siang hari, serta menghilangkan cahaya dari bayangan. Lampu ini juga memiliki *bandoors* yang mempunyai fungsi untuk memotong cahaya sesuai keinginan.



Gambar 49. Lampu HMI 4000W
(Sumber: Fikri, 2015).

Selain lampu HMI, produksi film ini juga menggunakan lampu *Kino Flo*. Lampu yang diproduksi pada tahun 1987 di California pertama kali itu merupakan lampu dengan tabung neon besar yang telah dioptimalkan sehingga cahaya yang dihasilkan lebih relatif kompak (terpusat pada satu tujuan) dan efisien untuk jenis pencahayaan lembut. Tabung neon pada *Kino Flo* ini menghasilkan sedikit panas dan dapat dimasukkan ke lokasi *shooting* yang sempit.⁴



Gambar 50. Lampu *Kino Flo*
(Sumber: Fikri, 2015).

⁴ www.mgmkamera.com/blog/lampu-kino-flow-fluorescent-light. Diunduh pada Kamis, 21 April 2016, jam 03.33 WIB.

B. Produksi

Proses produksi pada film drama “*Thole*” memakan waktu 4 hari, dimulai pada hari Kamis, 27 Agustus sampai Minggu, 30 Agustus 2015. Hari pertama pengambilan gambar yang dijadwalkan oleh asisten sutradara 1 adalah *scene* 5, 7, 9, 16, 17, 18. Setiap *scene* diberikan estimasi toleransi waktu sekitar 10 menit untuk *blocking* kamera dan *talent*, 20 menit menata lampu, sedangkan untuk *final rehearsal* diberikan waktu sekitar 15 menit, lalu 2 jam untuk pengambilan gambar. Kendala yang dialami pada saat hari pertama produksi ialah pada penataan lampu yang melebihi durasi yang disepakati, meskipun demikian dimaklumi agar teknis tata lampu dapat maksimal. Kendala yang terjadi tersebut menjadi bahan evaluasi bagi kerja produksi di hari selanjutnya.



Gambar 51. Pengambilan gambar hari pertama

(Sumber foto: Fikri, 2015)

Selanjutnya, untuk *scene* 3, 8, 10a, 12, 14, 19a, dan 22 diambil pada hari kedua, estimasi toleransi waktu yang diberlakukan pada produksi hari kedua ini sama, yaitu 10 menit untuk *blocking* kamera dan *talent*, 20 menit menata lampu, sedangkan untuk *final rehearsal* diberikan waktu sekitar 15 menit lalu 2 jam untuk pengambilan gambar. Pada pengambilan gambar atau produksi hari kedua, kendala yang ditemui saat itu, yakni banyak *scene out door* yang berbeda tempat, sehingga membuat kerja produksi berpindah-pindah tempat pula dan banyak waktu yang terbuang. Akhirnya, berimbas pada *scene* 8 yang belum sempat tergarap.



Gambar 52. Proses pengambilan gambar hari kedua
(Sumber foto : Fikri, 2015).

Proses produksi pada hari ketiga memulai pengerjaan *scene* 2, 4b, 6, 10b, 11b, 13, dan 15. Kendala yang dialami pada produksi hari ketiga yakni karena

pengambilan berada di lokasi sekolahan, maka membutuhkan banyak tokoh figuran anak SD, sehingga kru mengatur tingkah laku anak-anak tersebut dan semua *scene in door* yang seharusnya siang hari, justru dikerjakan malam hari karena waktu yang tidak dapat diprediksi. Pada intinya kendala teknis hari ketiga produksi adalah tentang waktu produksi tidak sesuai jadwal yang ditargetkan.



Gambar 53. Proses produksi pada hari ketiga
(Sumber: Fikri, 2015).

Produksi pada hari keempat jadwal yang ditentukan mengambil *scene* 4a, 11a, 19b, 20, 21, 23, dan 24 lokasinya berada di sekolah dengan kendala yang terjadi juga sama seperti produksi di hari ketiga.



Gambar 54. Proses produksi pada hari keempat
(Sumber: Fikri, 2015).

C. Pascaproduksi

Setelah proses produksi selama empat hari selesai, tahap selanjutnya adalah pascaproduksi. Secara spesifik proses kerja pada tahap pascaproduksi terbagi menjadi 2 tahap, yaitu:

1. Editing *Offline*

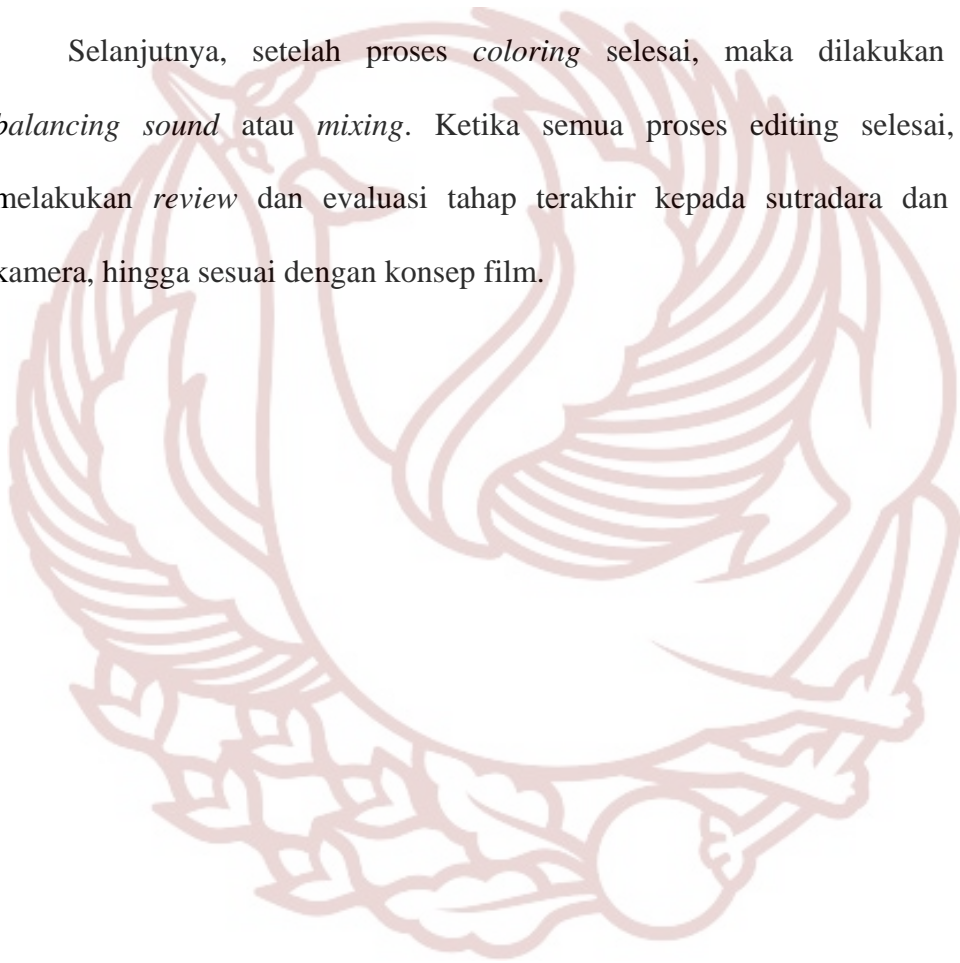
Tahap kerja editing *offline* yakni *assembling*, *rough cut*, dan *fine cut*. Proses *assembling* adalah melakukan penyusunan gambar-gambar pada *timeline*. Pekerjaan ini adalah tugas seseorang yang ditunjuk sebagai *editor* dan mengacu pada *list editing script* yang ada. Sementara kerja penata kamera bersama sutradara adalah mendampingi dan mengarahkan *editor* merangkai gambar. Tahap editing *offline* ini diawali dengan *logging*. Setelah gambar-gambar tersortir, kemudian editor mulai membuat *rough cut*, yakni merangkai atau menyambungkan gambar-gambar yang masih dikategorikan gambar editing kasar atau belum tertata dengan baik. Setelah *rough cut* selesai, maka *fine cut* baru dapat dilakukan dengan cara melakukan *cutting* dan *triming* pada bagian-bagian atau sambungan antara gambar yang satu dengan gambar selanjutnya. Tugas editor setelah melakukan *fine cut* adalah mereview hasil tersebut kepada sutradara dan penata kamera untuk dievaluasi hingga sesuai dengan tujuan dan konsep film.

2. Editing Online

Proses *rough cut*, *cutting* maupun *triming* yang telah dievaluasi oleh sutradara dan penata kamera, maka tugas editor selanjutnya menyempurnakan dengan melakukan proses *coloring*, *scoring*, pemberian transisi, efek, animasi dan *mixing*. Pada proses pemberian transisi dan penambahan efek maupun animasi yang digunakan adalah *Adobe Premiere CC* dan *3D Max*. Pada proses pemberian transisi dan penambahan efek, proses *scoring* juga berjalan bersamaan, sehingga ketika proses transisi dan penambahan efek ini selesai, maka proses pembuatan *scoring* juga selesai dilakukan dalam waktu bersamaan.

Kemudian, pada proses *coloring* terdapat beberapa tahapan, yakni *balancing color* dan *color grading* yakni menggunakan *software Adobe After Effect CS 6*, alasannya karena warna yang didapatkan terkesan halus dan terdapat grafik analisis yang berguna sebagai acuan pengaturan warna untuk mendeteksi kadar *over* atau *under* pewarnaannya.

Selanjutnya, setelah proses *coloring* selesai, maka dilakukan proses *balancing sound* atau *mixing*. Ketika semua proses editing selesai, editor melakukan *review* dan evaluasi tahap terakhir kepada sutradara dan penata kamera, hingga sesuai dengan konsep film.



BAB III

DESKRIPSI KARYA

Uraian pada bab ini dijelaskan secara detail karya film drama yang telah diproduksi berjudul “*Thole*” yang mengungkapkan kisah seorang anak laki-laki yang mempunyai hasrat berlebihan tentang sajian *game* di dalam teknologi *smartphone*.

A. Identitas Karya

1. Judul Karya : “*Thole*”
2. Format : Full HD (1920 x 1280)
3. Aspek Rasio : *Widesreen* (16:9)
4. Durasi : 24 menit
5. Tema : Perubahan perilaku yang disebabkan oleh teknologi informasi *smartphone* yang memunculkan masalah di dalam keluarga.
6. Sasaran : Segmentasi film “*Thole*” diperuntukan pada kalangan anak-anak dan dewasa, secara status sosial diperuntukan bagi semua kalangan masyarakat atau umum.
7. Maksud dan Tujuan : Tujuan utama dari film drama ini yakni untuk menciptakan sebuah karya audio-visual yang memberikan kesadaran pada orang tua, agar lebih memperhatikan anak-anaknya terhadap porsi konsumsi dari perkembangan teknologi *smartphone*.

8. Karakteristik : Karakteristik yang menonjol pada karya drama ini adalah penggunaan *close up cut in* dan *cut away* yang menunjang sisi dramatis, serta pengungkapan detail-detail film, yakni fokus objek seperti *smartphone* maupun menunjukkan atau menekankan detail ekspresi orang yang menjadi penggunaanya.
9. Sinopsis : Thole, seorang siswa SD senang memainkan aplikasi permainan di ponselnya. Ia berharap bisa memainkan aplikasi permainan dari *smartphone* seperti milik temannya. Pada suatu hari, ia menendang bola hingga memecahkan kaca jendela kelas. Bu Lastri, ibu Thole dipanggil ke sekolah dan marah pada Thole. Pak Panjul membutuhkan *smartphone* untuk berkomunikasi. Selain itu, ia juga ingin memberikan Thole sebuah *smartphone*. Bu Lastri kesal dengan Pak Panjul karena membeli *smartphone*. Keesokan harinya, Pak Panjul membawa *smartphone* tersebut ke tempat kerja. Ia diberi video porno ke dalam *smartphonanya* oleh Pak Mandor. Thole tidak sabar untuk segera pulang ke rumah dan menyambut ayahnya untuk bermain *game* di *smartphone*. Di rumah, Bu Lastri dan Pak Panjul terlibat perdebatan. Bu Lastri mengambil *smartphone* lalu memberi kuasa

pada Thole untuk menggunakan *smartphone*. Keesokan harinya, Thole membawa *smartphone* tersebut ke sekolah namun dirampas oleh Kepala Sekolah. Thole dibawa ke ruang Kepala Sekolah dan Kepala Sekolah menemukan sebuah video porno di *smartphone* Thole. Pak Panjul dan Bu Lastri disidang di dalam ruang Kepala Sekolah. Di luar ruang Kepala Sekolah, Thole sangat kecewa dan melampiaskan kekesalannya. Kemudian ia menendang bola sepak, sambil berteriak: “*Ra hape hapenan!!!*” Lalu, kemudian terdengar suara.... *Pyaaaarr !!*

B. Visualisasi Karya

Film drama “*Thole*” terbagi menjadi tiga pembabakan, yakni babak pertama adalah pengenalan, baik itu penokohan, pemunculan karakter, maupun masalah-masalah yang sengaja dimunculkan sebagai pengantar menuju pembabakan selanjutnya. Tokoh-tokoh di dalam film ini adalah Thole, Bu Lastri, Pak Panjul, Kepala Sekolah, Pak Mandor, dan anak Pak Mandor.

Masalah-masalah yang sengaja dimunculkan sebagai pengantar yakni tentang ulah Thole yang dipanggil Kepala Sekolah akibat memecahkan kaca jendela, keinginan Thole memiliki *smartphone* seperti anak Pak Mandor dan seputar permainan di dalam konten *smartphone* yang ditampilkan ketika Thole membayangkan *smartphone* di kamar mandi.

Pembabakan kedua menjelaskan mengenai isi dari pengembangan permasalahan yang terjadi dan saling berhubungan dengan pembabakan awal. Pemunculan masalah pada pembabakan kedua berawal dari hal kecil, yakni masalah semakin tampak rumit ketika akhirnya Pak Panjul mendukung dan akhirnya jadi membeli *smartphone*. Suatu ketika, Pak Panjul juga tertarik dengan iming-iming Pak Mandor yang menawarinya sebuah konten video porno, lalu Pak Mandor memberikan konten video porno tersebut ke *smartphone* Pak Panjul. Bu Lastri yang saat itu sibuk memasak di rumah selalu dihubungi Kepala Sekolah, hingga datang ke sekolah memenuhi panggilan Kepala Sekolah akibat ulah Thole yang memecahkan kaca jendela sekolah. Lantaran keluarga Pak Panjul hanya memiliki satu *smartphone* yang baru dibelinya, maka antara Pak Panjul dan Thole sama-sama ingin menggunakan *smartphone*. Sementara Pak Panjul mengizinkan Thole menggunakan *smartphone*, Bu Lastri justru tidak setuju jika Thole membawa dan menggunakan *smartphone* tersebut. Thole dengan girangnya membawa *smartphone* tersebut ke sekolah dan memamerkannya ke anak Pak Mandor. Alhasil, Thole yang membawa *smartphone* ke sekolah tidak mengetahui isi konten dewasa di dalam *smartphone* tersebut.

Selanjutnya, pembabakan ketiga berisi hubungan sebab-akibat yang saling mengikat antara kejadian di pembabakan kedua dengan pembabakan ketiga. Ketika itu, Thole dan anak Pak Mandor sedang asyik bermain *game smartphone* masing-masing di kantin. Sampai bel masuk kelas berbunyi, tanda jam istirahat berakhir, anak Pak Mandor mengajak Thole untuk segera masuk kelas, namun Thole tidak menghiraukan sama sekali karena asyik bermain *game*. Akhirnya,

anak Pak Mandor meninggalkan Thole sendirian di kantin. Tiba-tiba muncul tangan yang menarik telinga Thole hingga dua kali. Alhasil, Thole baru sadar bahwa yang menarik telinganya adalah Kepala Sekolah. Imbasnya, Thole tidak jadi masuk ruang kelas dan justru dibawa ke ruang Kepala Sekolah. Sesampainya di ruangan tersebut, Kepala Sekolah membuka seluruh konten isi dari *smartphone* tersebut sembari menghubungi orangtua Thole.

Akhirnya, Pak Panjul dan Bu Lastri yang saat itu sedang bersantai di rumah datang lagi ke sekolah. Ketiganya, duduk termenung di ruang Kepala sekolah. Tanpa banyak komentar, Kepala Sekolah menyuruh Thole keluar ruangan dan mengeluarkan barang bukti sitaan berupa *smartphone*, lalu menyodorkannya di hadapan Bu Lastri dan Pak Panjul. Ekspresi raut muka Bu Lastri yang bingung dan begitu polosnya ditambah rasa penasaran akhirnya mencoba membuka isi dari konten *smartphone*. Betapa terkejutnya ketika Bu Lastri membuka sebuah konten berisi video porno. Ketika menyaksikan video tersebut terdengar suara-suara desahan yang semakin jelas. Sementara itu, Pak Panjul yang berada di sampingnya tampak salah tingkah. Keduanya saling bertatap muka dan semakin salah tingkah. Akhir dari pembabakan ketiga terjadi pada adegan ketika Thole sedang melamun di halaman sekolah, lalu melihat teman-temannya bermain sepakbola. Tiba-tiba bola menggelinding tepat di hadapannya. Lamunan Thole yang semakin dalam tersebut memunculkan fantasinya kembali. Bola tersebut tiba-tiba berubah menjadi animasi ayam yang mengajaknya bermain *smartphone* lagi. Thole tiba-tiba emosi kekesalannya dan menendang animasi ayam tersebut sambil berteriak: “*Ra Hape Hapenan!!!*”

1. Sekuen awal (pengenalan tokoh)

Sekuen ini diawali dengan pengenalan masalah, yakni dialog antara guru dengan ibu dari orangtua/wali murid di sebuah ruangan sekolah. Tampak seorang anak laki-laki dengan raut muka penyesalan dan tertunduk. Si ibu tersebut lalu menyodorkan makanan kepada guru, tetapi ditolak. Lalu muncul judul film “Thole” di *scene* 1. Bagian ini menggunakan *close up cut in* secara subjektif, artinya *close up cut in* pada bagian ini dipakai untuk mengenalkan dan menjelaskan tokoh utama Thole yang melihat langsung ke arah kamera.

Ukuran shot yang dipakai pada *scene* 1 adalah *medium close up* ke *close up cut in*. Dengan penggunaan *close up cut in* tersebut bertujuan meningkatkan perhatian penonton tentang sesuatu yang sedang terjadi dan memberikan tekanan dramatik pada ekspresi wajah sosok anak laki-laki berseragam SD tersebut.



Gambar 55. Pengenalan tokoh utama Thole.
(TC: 00:13-00:58)

Selanjutnya, pengenalan tokoh berlanjut di belakang kantin sekolah, yakni terlihat aktivitas seorang anak laki-laki berkacamata dan berbadan gemuk sedang asyik bermain aplikasi *game* pada *smartphone*. Thole yang berada di sampingnya penasaran, menyimak dengan dekat *game* di *smartphone* tersebut. Anak laki-laki tersebut merasa terganggu dan mengusik Thole.

Penggunaan *close up cut in* pada *scene 2* diambil dari *angle point of view* (p.o.v), atau *angle* kamera yang diambil dari titik pandang Thole, kamera diposisikan pada sisi pemain tersebut agar penonton melihat *smartphone* dari titik pandang seperti yang dilihat si pemain. *Close up cut in* yang digunakan pada *scene 2* bertujuan untuk memvisualisasikan detail *game smartphone* dengan lebih jelas.



Gambar 56. Aktivitas yang menegaskan permainan *game* di *smartphone* dan penjelasan panggilan telepon.
(TC: 01:07-01:37)

Pengenalan tokoh pada *scene 3* berlanjut ke sebuah warung *angkringan*. Ada dua orang laki-laki duduk berdampingan dan yang satu sedang menelepon. Selesai menelepon, Pak Mandor mengajak orang yang di sampingnya tadi untuk menonton sebuah video di *smartphone*. Laki-laki tersebut tidak lain adalah bapaknya Thole. Lalu keduanya menyaksikan video tersebut. Sebagai bentuk analogi dari aktivitas Pak Mandor menonton video dewasa tidak bisa ditampilkan secara langsung pada *scene 4a* tersebut.

Close up cut away difungsikan untuk mengalihkan perhatian penonton dari video porno ke *game angry bird*. Melalui *close up cut away*, penonton masih bisa menangkap analogi permainan *game angry bird* sebagai pengganti video porno. Dengan *close up cut away* pada *scene 4a*, dimaksudkan agar video porno tidak terlihat vulgar, namun kesan menonton yang dialihkan ke *game angry bird* masih dapat dipahami penonton.



Gambar 57. *Close up cut away* berfungsi untuk mengalihkan perhatian penonton dari video porno yang tidak bisa ditampilkan secara langsung.
(TC: 02:09-02:34)

Selanjutnya, masih dalam *scene 4a*, Thole putus asa karena tidak kunjung dipinjami *smartphone* oleh anak Pak Mandor. Kemudian, muncul ide setelah mengamati bola di depannya dan berinisiatif mengajak anak Pak Mandor untuk bermain bola bersama.

Bagian ini dijelaskan dengan kesinambungan *two shot* anak Pak Mandor dengan Thole, kemudian diperbesar melalui *close up cut in* dengan *angle* lewat bahu, untuk menjelaskan bahwa Thole sedang melihat bola. Kemudian, dilanjutkan ke *close up* bola dan kaki Thole, lalu Thole mengajak anak Pak Mandor untuk bermain bola yang diungkapkan dengan *medium close up*.

Penggunaan *shot* dengan *close up cut in* adalah untuk memberikan penekanan materi dan kedekatan terhadap *action* penting dalam suatu adegan. . Visualisasi *close up cut in* pada bola yang digunakan pada *scene* 4a tersebut, dapat mendukung dialog antara Thole dengan anak Mandor.



Gambar 58. *Close up cut in* yang dipakai untuk membuat kesinambungan gambar dari pandangan Thole ke arah bola, kaki dengan bola, dan komunikasi Thole dengan anak Pak Mandor. (TC: 02:34-02:50)

Close up cut in juga digunakan pada *scene* 7, yakni pada saat Pak Panjul datang dan menawari Thole untuk membeli *smartphone* baru. Thole menyambutnya dengan sangat senang, sambil memeluk Pak Panjul dari belakang.

ekspresi wajah Thole bahagia karena akan dibelikan *smartphone* baru oleh Pak Panjul.

Penggunaan *close up cut in* pada adegan tersebut diambil dari sudut objektif sehingga dapat mempertegas visualisasi dan mendukung dialog antar pemain, sekaligus memberikan penekanan dramatik pada adegan ini.



Gambar 59. Penekanan melalui *close up cut in* untuk menunjukkan aksi atau reaksi yang diperlihatkan Thole yang penuh harapan karena akan dibelikan *smartphone* oleh Pak Panjul (TC:05:41-06:10)

Selanjutnya pada *scene* 8, Thole sedang berada di kamar mandi dan berfantasi, karena teringat akan dibelikan *smartphone* oleh Pak Panjul. *Angle* pada adegan tersebut diambil dari sudut objektif dan fantasi terjadi pada saat Thole menatap ke bak mandi. Ketika itu bak mandi berubah menjadi sebuah *smartphone* berukuran besar.

Penggunaan *close up cut in* ini berguna untuk menunjukkan visualisasi secara mendetail dari aksi atau reaksi ketika Thole berfantasi menyentuh aplikasi

smartphone berukuran besar, dengan *close up*, maka tombol aplikasi *smartphone* dapat terlihat jelas.



Gambar 60. *Close up cut in* yang digunakan untuk menunjukkan aksi atau reaksi yang diperlihatkan Thole ketika berfantasi menyentuh aplikasi *smartphone* berukuran besar. (TC:06:33-06:47)

2. Sequen tengah (pengembangan masalah)

Sequen ini berlokasi di jalan depan sekolah dan merupakan pengembangan masalah dari beberapa *scene* sebelumnya. Anak Pak Mandor berpesan melalui kode “PING!!!” sebagai tanda komunikasinya, namun Pak Panjul belum paham tentang maksud kode komunikasi di dalam aplikasi *smartphone*. Kemudian, kembali ke adegan keseluruhan yakni menampilkan secara *full shot* seperti *scene* sebelumnya. Hal ini juga berfungsi untuk mengembalikan perhatian penonton untuk memahami peristiwa tersebut pada lokasi sebelumnya.

Scene 10b menggunakan *angle* objektif. Penggunaan *close up cut in* dapat mendukung dialog antara anak Mandor dengan Pak Panjul. Selain itu, juga menjelaskan penekanan dramatik terhadap ekspresi muka Pak Panjul yang sedang bingung dan penasaran.



Gambar 61. *Close up cut in* digunakan untuk menunjukkan ekspresi muka Pak Panjul yang bingung dan penasaran. (TC:08:27-09:00)

Adegan *scene* 11 menceritakan kekesalan Thole karena tidak diberi kesempatan bermain *game* oleh anak Pak Mandor. Adegan ini menggunakan *angle* secara objektif pada saat anak Pak Mandor bermain *game*. Kemudian *close up* ke permainan *game* di *smartphone*.

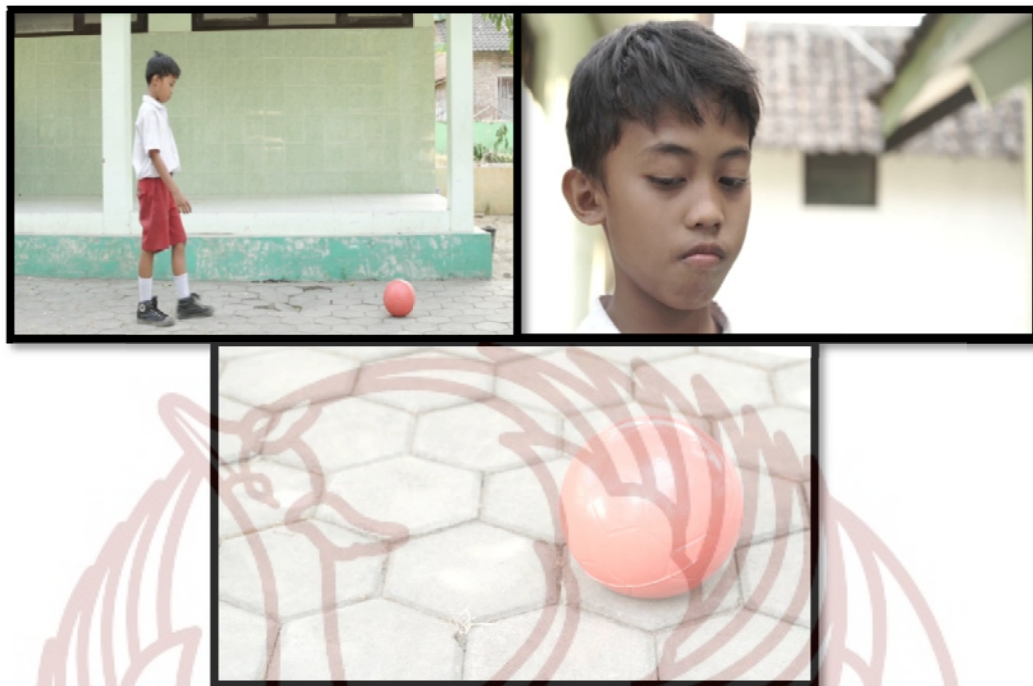
Penggunaan teknik *close up cut in* difungsikan untuk membesarkan objek *game* yang berukuran kecil. Fokus perhatian pada adegan ini yang terpenting adalah *game smartphone*, maka objek *game* yang berukuran kecil tersebut harus dapat divisualisasikan secara detail, karena berhubungan dengan dialog yang dibicarakan antara Thole dengan anak Mandor.



Gambar 62. *Close up cut in* digunakan untuk memperbesar *game* di *smartphone* agar terlihat lebih jelas.
(TC:09:08-09:39)

Selanjutnya, masih di *scene* 11a. Adegan ini berhubungan dengan adegan sebelumnya, ketika Thole tidak kunjung dipinjami *smartphone* oleh anak Mandor. Perhatian Thole beralih ketika melihat bola dan wajahnya terlihat kesal. Raut muka Thole yang kesal saat itu terpaku ke arah bola yang dilihatnya.

Rangkaian adegan ini berlangsung tanpa dialog, sehingga penggunaan *close up cut in* pada bagian ini dapat berfungsi untuk memperjelas secara visual tentang peristiwa yang sedang terjadi secara lebih dekat. Rangkaian *shot* pada adegan ini sekaligus memberikan kejelasan tekanan dramatik antara aktivitas yang akan dilakukan Thole dan ekspresi mukanya.



Gambar 63. *Close up cut in* digunakan untuk memperjelas secara visual tentang sesuatu yang sedang berlangsung dan untuk menciptakan kesan dramatik.
(TC:09:41-09:51)

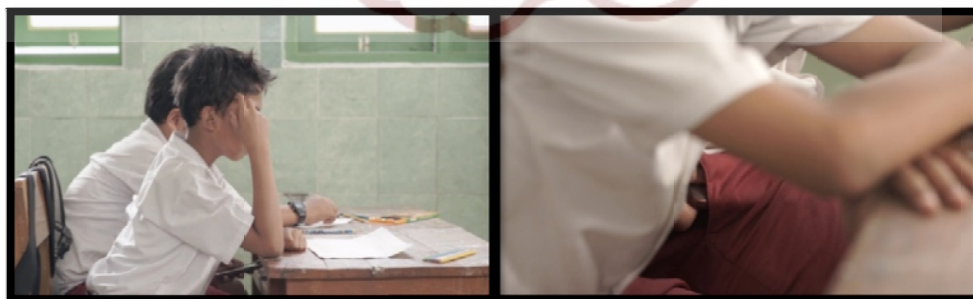
Adegan selanjutnya pada *scene* 12, lokasinya di sebuah warung angkringan yang memperlihatkan aktivitas antara Pak Panjul dan Pak Mandor. Keduanya sedang asyik menonton dan bertukar konten video porno di *smartphone* melalui layanan *bluetooth*. Adegan dalam *scene* 12 menggunakan *close up cut in* secara objektif dan dalam posisi *medium shot* ke *close up*.

Teknik *close up cut in* tersebut berfungsi untuk memperjelas secara visual tentang reaksi Pak Panjul ketika menonton file konten video porno di dalam ke *smartphone* miliknya dan juga mendukung dialog antara Pak Panjul dengan Mandor.



Gambar 64. *Close up cut in* digunakan untuk memperjelas tentang peristiwa yang sedang berlangsung dan menegaskan reaksi Pak Panjul saat menonton video porno di *smartphone*.
(TC:10:12-11:22)

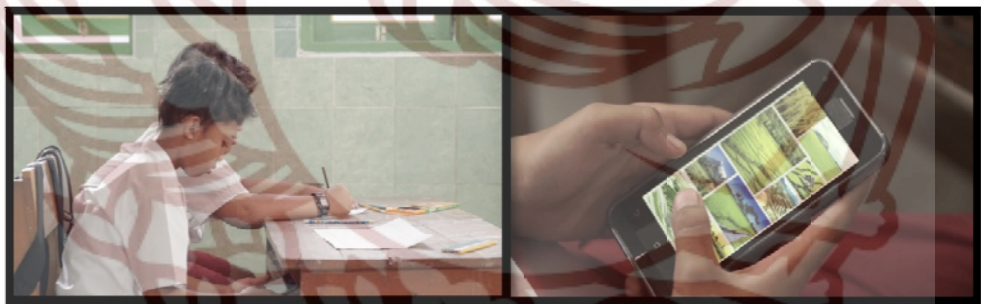
Scene 13 berlokasi di dalam ruang kelas yang sedang berlangsung kegiatan menggambar dalam suasana begitu tenang dan murid-murid fokus dengan pekerjaannya masing-masing. Kemudian, anak Pak Mandor terlihat sedang mengambil *smartphone* di dalam saku celananya. Teknik *close up cut in* pada adegan ini juga digunakan untuk memperjelas secara visual tentang peristiwa atau aktivitas yang sedang berlangsung, yaitu *close up* tangan saat mengambil *smartphone* di saku celana.



Gambar 65. *Close up cut in* digunakan untuk menunjukkan sebuah aktivitas anak Pak Mandor ketika mengambil *smartphone* dari dalam saku celananya.
(TC:11:41-12:19)

Thole yang saat itu melihat anak Pak Mandor mengeluarkan *smartphone* dari sakunya, timbullah inisiatifnya untuk mencari gambar-gambar melalui layanan *Google Image*. Thole mencari-cari contoh gambar yang ada didalamnya, lalu perhatiannya tertuju ke satu gambar yang memperlihatkan seorang pelukis sedang melukis pemandangan di hadapannya. Ia lalu membuka gambar tersebut sambil tersenyum-senyum dan membayangkan berada di sana.

Penggunaan *close up cut in* pada adegan ini berfungsi untuk menunjukkan detail objek kecil dari aktivitas Thole yang mencari-cari gambar pemandangan di dalam *smartphone*, sehingga kesinambungan adegan pada *scene* sebelumnya dapat terjawab dengan adanya visualisasi detail gambar pemandangan pada *smartphone* tersebut.



Gambar 66. *Close up cut in* digunakan untuk menunjukkan detail objek kecil di dalam *smartphone* seperti *Google Image* (TC:12:21-12:47)

Selanjutnya, *close up cut away* berfungsi untuk memperlihatkan sebuah aktivitas di luar kejadian utama, seperti aktivitas pelukis di suatu area sawah dan pegunungan yang luas. Penggunaan *close up cut away* membantu menjembatani antara kejadian utama yaitu saat Thole berada di dalam kelas sampai

pertemuannya dengan pelukis di area sawah dan pegunungan yang diungkapkan lewat fantasi pada *scene* 13 ke aktivitas pelukis di *scene* 14



Gambar 67. *Close up cut away* digunakan untuk menjembatani aktivitas yang dilakukan Thole di dalam kelas dengan fantasinya bertemu pelukis.
(TC:12:47-13:04)

Selanjutnya pada *scene* 14 berlokasi di area persawahan yang terdapat hamparan pemandangan sawah dan pegunungan. Lokasi ini merupakan pengembangan dari fantasi yang dibayangkan Thole ketika melihat objek gambar di dalam *Google Image*. Pada adegan ini, Thole mendatangi si pelukis. Ia lalu bertanya-tanya tentang lukisan tersebut dan meminta untuk diajari melukis. Kemudian, si pelukis menjelaskan tentang proses melukisnya kepada Thole. Raut muka Thole terlihat serius ketika menyimak penjelasan si pelukis.

Teknik *close up cut in* berguna untuk memperjelas dialog penting antara Thole dengan pelukis, serta aksi dan reaksi keduanya. *Close up cut in* diterapkan pada saat Thole mencermati lukisan dan aktivitas si pelukis, serta saat si pelukis menjelaskan kepada Thole tentang proses belajar melukis. Melalui *close up cut in* ini visualisasi ekspresi keseriusan dari keduanya dapat tertangkap secara detail.



Gambar 68. *Close up cut in* digunakan untuk mengembangkan dialog penting, aksi dan reaksi antara Thole dengan pelukis.
(TC:13:04-13:40)

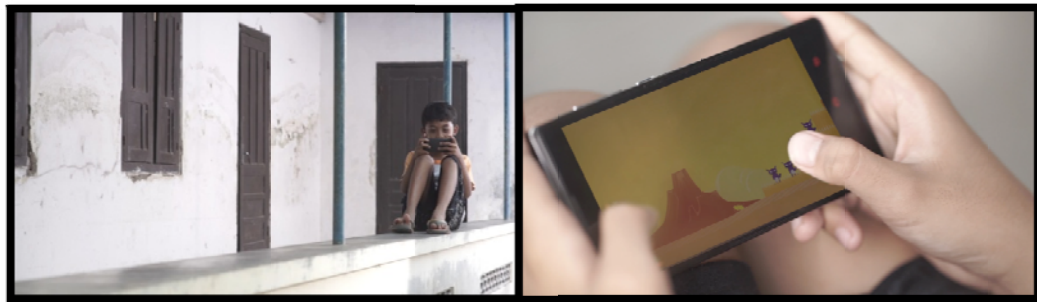
Selanjutnya, pada *scene 17*, *close up cut in* dilakukan dengan *angle* kamera yang objektif, *medium shot* Bu Lastri dan Thole, lalu *close up* reaksi muka Thole. *Close up cut in* pada adegan ini difungsikan untuk memperlihatkan reaksi muka Thole yang bahagia ketika menerima *smartphone* dari ibunya. *Close up cut in* pada adegan tersebut berguna untuk meningkatkan perhatian penonton tentang serentetan aktivitas yang dilakukan pemain dengan memperjelas secara visual tentang reaksi Thole ketika diberi *smartphone* oleh Bu Lastri.



Gambar 69. *Close up cut in* digunakan meningkatkan perhatian penonton tentang serentetan aktivitas yang dilakukan pemain dan memperjelas secara visual tentang reaksi Thole ketika diberi *smartphone* oleh Bu Lastri.
(TC:16:17-16:23)

Scene 18 berlokasi di sebuah halaman rumah. Terdapat beberapa anak kecil sedang bermain *engklek*. Sementara, Thole yang tidak jauh dari area bermain anak-anak tersebut duduk sendirian di teras rumah dan malah asyik bermain *game Angry Bird*.

Penggunaan *close up cut in* pada adegan di *scene* 18 ini berfungsi untuk memperjelas visualisasi aktivitas Thole saat bermain *game*, dengan mendekatkan detail-detail konten *game Angry Bird*. Teknik *close up cut in* yang digunakan pada adegan tersebut dilakukan tanpa mengurangi informasi cerita, melainkan justru malah semakin memperkuat aktivitas yang sedang dilakukan Thole. Pertimbangannya karena dalam adegan tersebut tidak ada dialog apapun dan dengan mendekatkan visualisasinya pada konten *game Angry Bird* dalam *smartphone*, maka informasi tersebut dapat diungkap secara jelas.



Gambar 70. *Close up cut in* digunakan untuk menunjukkan detail konten *game Angry Bird* di *smartphone*
(TC:16:32-16:54)

3. Sequen Akhir

Scene 20 berlokasi di sekolah, ditandai dengan suara lonceng masuk kelas. Pada situasi tersebut Thole bersama anak Pak Mandor sedang asyik bermain *game* di kantin. Kemudian anak Pak Mandor mengajak Thole agar segera masuk kelas, namun Thole tidak bergeming dan akhirnya ditinggal masuk kelas. Thole malah semakin asyik bermain *game*. Sampai akhirnya, tanpa sepengetahuan Thole, Kepala Sekolah datang dan menarik telinganya. Thole pun tidak menggubris orang yang menarik telinganya. Sampai kedua kalinya, ia baru sadar bahwa orang tersebut adalah Kepala Sekolah.

Close up cut away pada adegan tersebut berfungsi untuk memotivasi dan menghubungkan peristiwa bahwa bunyi lonceng menandakan isyarat tanda masuk kelas. Lonceng tersebut mewakili aktivitas anak-anak untuk masuk ke dalam kelas.



Gambar 71. *Close up cut away* lonceng menandakan isyarat tanda masuk kelas.
(TC:17:25-18:00)

Sementara *close up cut in* berguna untuk menunjukkan visualisasi pada *action* penting, ketika Kepala Sekolah menarik telinga Thole. Teknik *close up cut in* digunakan untuk menunjukkan reaksi kemarahan Kepala Sekolah.



Gambar 72. *Close up cut in* digunakan untuk menunjukkan reaksi Kepala Sekolah yang sedang marah.
(TC:18:14-18:45)

Scene 21 merupakan dampak berkelanjutan dari kejadian pada *scene* 25. Thole akhirnya tidak jadi masuk kelas, ia justru disidang di ruang Kepala Sekolah dan diinterogasi karena membawa *smartphone* di lingkungan sekolah. Kepala Sekolah yang marah, akhirnya menghubungi orangtua Thole lewat telepon untuk datang ke sekolah dan dimintai keterangan. *Close up cut in* dilakukan dengan *full shot* Kepala Sekolah saat menginterogasi Thole, lalu *close up* lewat bahu (*over shoulder shot*), melalui bahu Thole dan mengarah ke Kepala Sekolah.

Close up cut in pada adegan tersebut untuk berguna untuk mengembangkan pokok-pokok penuturan dialog antara Kepala Sekolah dengan Thole, serta meningkatkan tekanan dramatik kemarahan Kepala Sekolah.



Gambar 73. *Close up cut in* pada adegan tersebut untuk berguna untuk mengembangkan pokok-pokok penuturan, yakni dialog antara Kepala Sekolah dengan Thole, serta meningkatkan tekanan dramatik kemarahan Kepala Sekolah.
(TC:19:03-19:44)

Scene 22 adalah akumulasi dari kejadian di sekolah. Bu Lastri saat itu sedang berada di dalam kamar bersama Pak Panjul tiba-tiba dikejutkan dengan telepon dari Kepala Sekolah, yang memintanya untuk datang ke sekolah. Perpindahan *scene 21* ke *22*.

Adegan ini menggunakan *close up cut away* untuk memperlihatkan reaksi pemain yang berada di kejadian utama, yang berbeda lokasi. Reaksi Bu Lastri yang kaget saat itu, saling berhubungan dengan ekspresi Kepala Sekolah yang sedang marah. Aktivitas antara Kepala Sekolah dengan Bu Lastri dilakukan melalui via telepon, sehingga untuk merangkainya memerlukan teknik *close up cut away* sebagai jembatan untuk mengungkapkan reaksi keduanya.



Gambar 74. *Close up cut away* digunakan untuk memperlihatkan reaksi pemain yang berada di luar layar, yakni reaksi Bu Lastri yang secara visual lebih signifikan untuk mendukung ekspresi Kepala Sekolah yang sedang marah.
(TC:19:44-19:47)

Selanjutnya, pada *scene 23* ditunjukkan dengan reaksi Kepala Sekolah yang merapatkan tangannya menunggu jawaban dari orangtua Thole. *Close up cut away* pada *scene 23* ini berguna untuk memperlihatkan reaksi pemain yang berada di luar kejadian pada lokasi kantor ke kamar Bu Lastri. Selain itu, *close up cut away* dapat menjadi jembatan untuk memberi petunjuk bahwa kejadian tersebut

berlangsung di tempat yang berbeda dan *close up cut away* tersebut dapat mempersingkat waktu kejadian dengan adegan selanjutnya.



Gambar 75. *close up cut away* dapat menjadi jembatan untuk memberi petunjuk bahwa kejadian tersebut berlangsung di tempat yang berbeda dan mempersingkat peristiwa dengan adegan selanjutnya.
(TC:19:49-20:20)

Scene 24 berlokasi di halaman sekolah. Di sekitar halaman sekolah terdapat beberapa siswa SD yang sedang bermain bola. Sementara Thole tampak melamun dan murung, dirinya kesal beberapa kali dihukum Kepala Sekolah. Terakhir kalinya ia dihukum karena membawa *smartphone* dan bermain *game* di sekolah. Pada *scene* ini pengambilan gambar dilakukan melalui *angle* kamera secara objektif dengan *full shot*, lalu *close up* ke wajah Thole.

Penggunaan teknik *close up cut in* pada adegan di *scene* 24 berguna untuk menunjukkan reaksi ekspresi wajah Thole yang murung, sehingga meningkatkan tekanan dramatik tentang situasi yang sedang terjadi.



Gambar 76. *Close up cut in* berguna untuk memberikan tekanan dramatik pada pemain terhadap kesan yang ditangkap penonton.
(TC:22:05-22:15)

Saat Thole melamun, tiba-tiba bola menggelinding tepat di depannya. Lalu Thole mengamati bola tersebut, lama-lama bola yang dilihatnya berubah menjadi animasi ayam, karena efek dari fantasinya tentang *game Angry Bird*. Bola yang berubah menjadi animasi ayam *Angry Bird* tersebut seolah-olah mengajak berbicara untuk bermain *game* lagi. Tiba-tiba emosi Thole memuncak dan langsung dengan sekuat tenaga ia berteriak sambil menendang bola tersebut “*Ra hape...hapenaaan!!!*”

Penggunaan teknik *close up cut away* pada adegan tersebut berguna untuk memberikan kesan simbolik, bahwa bola telah berubah menjadi animasi ayam yang kemudian ditendang Thole. Ungkapan simbolik yang dibuat dengan teknik *close up cut away* tersebut berguna untuk memberikan gambaran interaksi antara Thole dengan animasi ayam.



Gambar 77. *Close up cut away* berguna untuk memberikan kesan simbolik dan interaksi antara Thole dengan animasi ayam.
(TC:22:15-22:28)

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

“*Thole*” merupakan sebuah film drama yang mengungkap isu dalam realita masyarakat pengguna ponsel canggih *smartphone*. Secara visual film ini menunjukkan beberapa *shot* yang menggambarkan detail objek yang ada di dalam *smartphone*: tulisan, tombol, *game*, dan beragam aplikasi di dalamnya. Artinya, sebagai fokus dari objek materialnya, objek utamanya adalah *smartphone*, maka secara dominan untuk dapat menunjukkan fokus detail objek tersebut digunakan teknik *close up*, karena dapat memenuhi kriteria gambar yang dapat membuat kesinambungan penggambaran dalam skala besar atas bagian dari *action*, serta merupakan salah satu sarana penuturan cerita untuk menguatkan kesan visual yang dimaksudkan. Teknik *close up* dianggap sebagai salah satu teknik penting di dalam unsur-unsur sinematografi, karena berguna untuk memberi keseimbangan ukuran yang kecil dari layar serta mampu membawa kesan secara lebih dekat dengan *action*. Melalui penggunaan teknik *close up cut in* dan *close up cut away* yang digunakan dalam film ini, perhatian penonton dapat dituntun agar lebih mudah menangkap tiap-tiap adegan yang terjadi. Peristiwa-peristiwa penting yang ada dalam film drama “*Thole*” dapat dikemas, ditegaskan, dan lebih didekatkan setiap detail visualnya melalui teknik tersebut, sehingga memunculkan kesan serta menambah variasi visual yang ada. Jadi, teknik penataan gambar dengan

menggunakan *close up cut in* dan *close up cut away* yang dapat membawa hasil pada film drama “*Thole*”

Close up cut in dan *close up cut away* menjadi salah satu alternatif efektif untuk mewujudkan kesan dramatik dalam sebuah film. Kesan dramatik tersebut dapat terwujud ketika perancangan ide penataan gambar telah disusun terlebih dahulu sejak tahap praproduksi, kemudian diterapkan pada proses editing, sehingga dapat memunculkan tekanan dramatisnya pada tiap-tiap bagian penting dari sebuah adegan. *Close up cut in* dan *close up cut away* yang diterapkan pada film “*Thole*” tidak hanya mendekatkan objek atau *action* dalam ukuran kecil untuk kepentingan teknis saja. Secara estetis, dengan penerapan yang tepat, maka adegan dramatis dapat lebih tersampaikan kepada penonton. Dengan demikian *Close up cut in* dan *close up cut away* dapat menciptakan kesan dramatis pada film drama “*Thole*”

B. Saran

Karya film drama “*Thole*” masih belum sempurna. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah kontribusi saran kepada pencipta film lain untuk mengembangkan lebih jauh tema-tema film yang berkaitan dengan drama. Segala persiapan baik itu secara teoritis maupun teknis harus dengan rencana yang matang. Estimasi waktu maupun dana, harus dipikirkan sedini mungkin. Hal terpenting dalam proses produksi adalah penerapan konsep pengambilan gambar harus sudah ditentukan pada saat praproduksi, agar pada pelaksanaannya dapat tercapai secara maksimal.

Penerapan *close up cut in* dan *close up cut away* pada sebuah karya film membutuhkan metode-metode yang harus dikuasai, terutama oleh seorang penata kamera. Peran penata kamera harus benar-benar menguasai secara sungguh-sungguh pemahaman tentang *close up* secara teori dan praktis, sehingga terapan *close up cut in* dan *close up cut away* tidak menghilangkan efektivitas sinematik dari filmnya.

Selain itu, upaya dari segi referensi sumber-sumber buku sangatlah dibutuhkan dalam menentukan konsep yang akan diterapkan, serta membantu dalam mewujudkan konsep visual yang diinginkan. Hal lain yang sangat perlu diperhatikan, yakni apabila ingin membuat karya dengan visualisasi maksimal, terlebih dulu harus paham tentang fungsi-fungsi alat yang digunakan, sehingga mampu mengoperasikannya secara optimal, dengan memahami alat yang dipakai, seorang pembuat karya film drama, sinetron, dokumenter, atau karya lainnya, dapat dengan mudah mencari solusi ketika proses produksi berlangsung.

Bagi pembuat film drama lainnya, sebaiknya dalam proses pengerjaannya lebih diutamakan *scene outdoor*, karena sumber pencahayaannya sangat tergantung dengan sumber cahaya matahari. Sementara itu, untuk *scene indoor* dapat dikerjakan memakai sumber cahaya buatan, dengan menggunakan lampu, sehingga kerja produksi dapat terselesaikan secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Katz, Steven D. *Film Directing: Shot By Shot: Visualizing From Concept To Screen*, Michael Wiese Production, California, 1991.

Mascelli, Joseph V. *The Five C's of Cinematography*. Terj. H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2010.

Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Matahari, 2011.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2010.

Umbara, Diki dan Wahyu Wary Pintoko. *How To Be A Cameraman*. Yogyakarta: Interprebook, 2010.

Sumber Film

Aamir Khan. “*Taare Zameen Par*”. 2007.

Ariyo Wahab. “*Nathalie's Instinc*”. 2010.

Sumber Internet

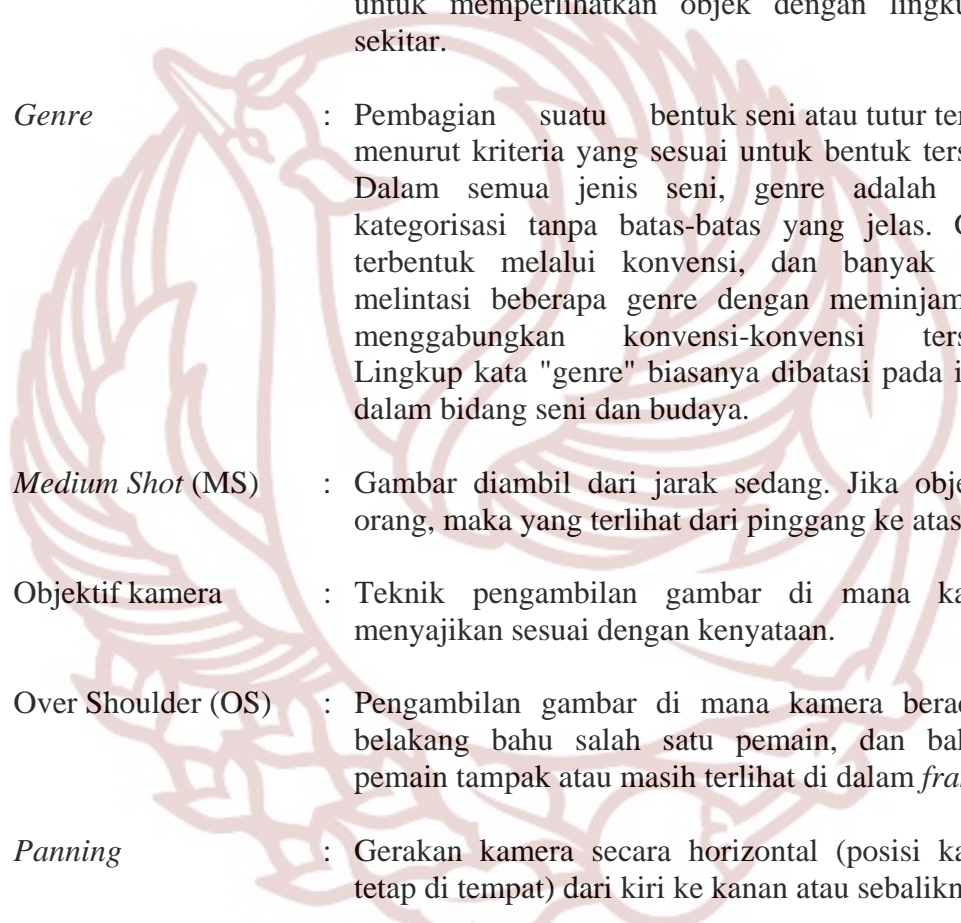
http://lh3.ggpht.com/_CXDpPc1H_oU/TOEiV5Ip8I/AAAAAAAAHJ4/ea779rN_FAw/s800/Film-Luna-Maya.jpg. Diunduh pada 8 Desember 2015. Jam 20.30 WIB.

<http://pastipANJI.files.wordpress.com/2010/12/14lIs8.jpeg?w=584>. Diunduh pada tanggal 8 Desember 2015. Jam 20.57 WIB.

www.mgmkamera.com/blog/lampu-kino-flow-fluorescent-light. Diunduh pada Kamis, 21 April 2016, jam 03.33 WIB.

GLOSARIUM

- Action* : Aksi atau untuk menyatakan sesuatu yang sedang terjadi; Gerak seseorang di atas pentas dalam program sandiwara televisi atau film; perintah seorang sutradara kepada pemeran untuk segera bergerak melakukan perannya.
- Angkringan* : Berasal dari bahasa Jawa ‘*angkring*’, sejenis pedagang kakilima yang berupa warung tenda, yang biasa menjual aneka makanan dan minuman. Biasanya tersebar di ruas jalan di daerah Yogyakarta maupun Jawa Tengah.
- Base camp* : Tempat untuk berkumpul atau untuk bersinggah sementara.
- Camera angels* : Sudut pengambilan gambar.
- Close Up (CU)* : Merupakan shot penting untuk menunjukkan detail, misal ekspresi wajah.
- Close up point of view (p.o.v)* : *Close up* yang diambil dari titik pandang seorang pemain, kemudian kamera diposisikan di sisi pemain tersebut, agar penonton melihat lawan mainnya.
- Counter handphone* : Diartikan sebagai tempat untuk bertransaksi atau jual beli *handphone* dan segala aksesorisnya.
- Cyberspace* : Dipahami sebagai sebuah ruang halusinatif yang dibentuk melalui media digital berupa bit-bit informasi dalam *database* komputer, yang dapat menghasilkan pengalaman-pengalaman halusinasi.
- Engklek* : Dalam bahasa Jawa, merupakan permainan tradisional melompat-lompat pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- Establish* : Sudut pengambilan gambar secara menyeluruh.
- Fiksi* : Karya yang bersifat imajiner, cerita rekaan hasil olah imajinasi pengarang.



<i>Floor plan</i>	: Pola lantai yang memberikan gambaran gerak artis dan penempatan posisi dan gerak kamera; gambar rencana kerja yang dibuat oleh <i>art designer</i> atas ide program yang didiskusikan dengan pihak produser tentang posisi dan bentuk panggung, tata lampu, posisi kamera dan lainnya.
<i>Full shot</i>	: pengambilan gambar kaki hingga kepala. Tujuannya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.
<i>Genre</i>	: Pembagian suatu bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut. Dalam semua jenis seni, genre adalah suatu kategorisasi tanpa batas-batas yang jelas. Genre terbentuk melalui konvensi, dan banyak karya melintasi beberapa genre dengan meminjam dan menggabungkan konvensi-konvensi tersebut. Lingkup kata "genre" biasanya dibatasi pada istilah dalam bidang seni dan budaya.
<i>Medium Shot (MS)</i>	: Gambar diambil dari jarak sedang. Jika objeknya orang, maka yang terlihat dari pinggang ke atas.
Objektif kamera	: Teknik pengambilan gambar di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataan.
<i>Over Shoulder (OS)</i>	: Pengambilan gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pemain, dan bahu si pemain tampak atau masih terlihat di dalam <i>frame</i> .
<i>Panning</i>	: Gerakan kamera secara horizontal (posisi kamera tetap di tempat) dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
<i>Rough cut</i>	: Potongan kasar; hasil dari tahap editing <i>offline</i> berupa susunan gambar yang belum diberikan efek atau penataan audio. <i>Rough cut</i> digunakan untuk <i>review</i> alur film.
<i>Scene</i>	: Adegan, rangkaian beberapa shot kamera film atau televisi yang merupakan bagian dari suatu sekuen.
<i>Sequence</i>	: Kumpulan dari <i>scene-scene</i> .
<i>Setting</i>	: Keterangan mengenai ruang, waktu, serta suasana

yang sedang terjadi.

- Sinematografi* : Ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita.
- Smartphone* : Telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, dengan fungsi yang menyerupai komputer.
- Subjektif kamera* : Teknik pengambilan gambar di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa atau seolah lensa kamera sebagai mata salah satu pemain dalam suatu adegan.
- Story Board* : visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan
- Tiltling* : Gerakan kamera secara vertikal (posisi kamera tetap di tempat) dari atas ke bawah atau sebaliknya.
- Tracking* : Gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek.